アトラス新作発表会速報！ その他最新情報満載！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

Weekly

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年6月20日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻20号通巻176号

SOFT BANK

390 YEN

SEGASATURN

特報!!

リアルサウンド〜風のリグレット〜
RONDE-輪舞曲-
デビルサマナー ソウルハッカーズ
ソニック ジャム/ラストブロンクス
街/ラングリッサーⅣ
ウィリーウォンバット

特集！

サターンとラジオの素敵な関係

耳を澄ませば……セガサターン

ゲーム関連の情報が入手できるラジオ番組を一挙紹介！

セガサターン最新ソフト満載！

超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜
落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春
BULK SLASH

セガサターンCOMPLETE GUIDE!

ゲーム天国
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

コミック・サタマガ！ 後編

人気漫画家&ゲームクリエイターによるゲーム4コマ漫画大集合！

特別対談！

セガAM2研 鈴木 裕部長 × ゲームアーツ 宮路洋一社長

1997 06/20 Vol.20

セガサターンマガジン 1997●6月20日号●Vol.20

特集！サターンとラジオの素敵な関係／リアルサウンド他新作情報満載！

SOFT BANK

思いっきり“アメリカ系”コミカル・アクシ

リアリティーの追及...

モーションキャプチャーにより、プロの動きをリアルに再現。玉の動きは3D表現となりより現実に近い動きを追及しました。

「サイドポケット2」では実現できなかった、玉のジャンプ後のドローやカーブなどのテクニックも忠実に表現しています。

トップであり続ける誇り

“最高の表現”“最高のゲーム性”“究極のこだわり”常にこれらに挑戦できることに誇りを持っています。

例えば、完璧なまでのフォーム、微妙でより忠実なショット感覚、もはや極限に近い撞点設定、これらの“こだわり”が「納得できるゲーム」と認めていただけるものと思います。

より深い楽しさへの挑戦

だからといって肩肘張ってプレイするものではありません。ゲームとして“いかに楽しめるか”“リラックスできるか”これらへの挑戦も忘れてはいません。フルポリゴンで表現されたミステリータッチの「シナリオモード」。自分で“トリックゲーム”が作れる「エディットモード」。

グラス片手にくつろぎながら.....
そばにはいつも“サイドポケット”

これらはサイドポケットシリーズに与えられた使命なのです。

監修：(社)日本ビリヤード協会
協力：プロプールプレイヤー　曽根恭子（メガネスーパー所属）

人生のエッセンス
DATA EAST
データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-5370-0729

SEGASATURN

闘いという悲しき運命(SADAME)に従い。

●超高速&超立体バトル!!
新システム「DDシステム」を導入し
天井・壁を使った立体空間を
戦闘フィールドとして使用。

●もう"待ち"の状態を有利とさせない
攻撃重視のゲームを生む新システム!!

●技・コンボはあくまでも美麗に!
「モーションキャプチャー」の技術、
それはディ・サードにおいても重要な要素。

●剣と拳とのフルコンビネーションバトル!
剣(武器)と拳(素手)との要素の
流れるような連帯感を実現。

TBSラジオ
「小安・氷上のゲムドラナイト」
TBSラジオ(日)25:00~/MBSラジオ(日)21:25~/HBCラジオ(日)25:00~
好評オンエア中の「小安・氷上のゲムドラナイト」にて"D-XHIRD"がラジオドラマ化(6月末まで)! ファン必聴!!

NOW ON SALE 5,800円(税別)

D-XHIRD
ディ・サード™

15TH ANNIVERSARY MACROSS

戦場に響く永遠のラブ・ソング。

敵ゼントラーディ軍との激しい戦闘を繰り広げつつ
リン・ミンメイ、早瀬未沙、一条輝の3人が織り成すラブ・ストーリーの世界へ。
トゥルーモーションの限界に挑んだその映像は、劇場版アニメにはなかった新作パートも追加。
CGとアニメを融合させた斬新な手法で、リアルで臨場感あふれる作品として完成。
あなたは、おぼえていますか?
ミンメイの歌を……

セガサターン版

超時空要塞マクロス MACROSS 愛・おぼえていますか

6.6 ON SALE

横スクロールシューティング
(1人用)
CD-ROM 2枚組
メモリーバックアップ
6,800円(税抜)

Illustration : Haruhiko Mikimoto

まっ逆さまに、落ちていく。

闇に葬った悪夢が再び目覚めた
殺人事件、「ダークワールド」の侵食、「古き神々」たちとの戦い。
謎をすべて解きあかした時、
そこに見えるものは生か死か、それとも…。

CYBERDREAMS PRESENTS ダークシード２

DARKSEED II™

BASED UPON THE FANTASTIC ARTWORK OF H.R.GIGER

「エイリアン」でアカデミー賞を
受賞したH.R.ギーガーの
幻想的なビジュアルが溢れる。

美しさに磨きをかけたグラフィック。
チェックしながら手がかりを探せ。

前作をプレイしていなくても
楽しめるストーリー。
アドベンチャーの醍醐味も満載。

PlayStation版／発売元：(株)ビー・ファクトリー ライセンサー：ギャガ・コミュニケーションズ 8月1日(金)発売予定 予価 ¥5,800(税抜)
SEGA SATURN版／発売元：(株)ビー・ファクトリー 販売元：バンダイビジュアル(株) ライセンサー：ギャガ・コミュニケーションズ 8月8日(金)発売予定 予価 ¥5,800(税抜)

GAGA INTERACTIVE

CYBERDREAMS® INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PlayStation

SEGASATURN

PlayStation版の問い合わせ先：(株)ビー・ファクトリー 〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル TEL:03-3403-4341 FAX:03-3403-4350
SEGA SATURN版の問い合わせ先：バンダイビジュアル株式会社 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル TEL:03-5828-3007 FAX:03-5828-3060

EMOTION DIGITAL SOFTWARE

B-FACTORY CO.,LTD.

SEGASATURN

TERRACRESTA 3D

テラクレスタ出ます。

初回特典 近日発表

Nichibutsu

テラクレスタ 3D　6,800円(税別)

URL:http://www.ingnet.or.jp/~nbco/

SS JOYPAD AI

SSジョイパッドAI
希望小売価格¥3,980（税抜）
1997年7月11日発売予定
JAN 4532276002328

最強のコンボ技もボタン1つでOK!
◆54通りのコマンドが登録可能&2つの入力設定モード
・FAST TIMING→入力時間調節不要。
最速でボタン処理をしてくれる!
・REAL TIMING→入力時間をそのまま記憶。
タメが必要なコンボ技に最適!
◆ミラー反射対応ワンタッチコマンドシステム搭載!
キャラの位置が左右入れ替わった際も、
登録した必殺技が簡単に再現される

困難なステージもNo Problem!
◆連射・スローモーション機能
5段階の連射&5段階のスローモーションが設定できる

54通りのコマンドが登録可能

Action アクション

Shooting シューティング

ステアリングコントローラ搭載!

ミラー反射対応ワンタッチコマンドシステム

SS JOYPAD AI
S. MODE
AUTO FIRE
XYZABCLR
AUTO
TEACH
MEM.
MODE
END
START
STEERING
PROGRAMMABLE

7月11日 発売予定

連射・スローモーション機能

Racing レーシング

**ハンドル感覚でプレイ!
レースゲームがさらに盛り上がる**
◆ステアリングコントローラ搭載
アクセル、ブレーキ、ギアチェンジなどをパッドに設定しておけば、
ステアリングだけでプレイが可能!

株式会社インテック
〒111 東京都台東区元浅草2-7-5
TEL 03-5688-5577（代）

SEGA SATURN

今度のスレイヤーズはセガサターンだ!!

ファン待望の「スレイヤーズ」&「スレイヤーズすぺしゃる」「スレイヤーズ」のキャラクターが夢の競演だ!! こいつぁファンには、ずぇ〜〜ったい見逃せない1本だぞぉ!!

セガサターン専用ロールプレイングゲーム

スレイヤーズろいやる

7月25日発売予定
予価6300円(税別)

リナが! ナーガが!! ガウリイが!!! 画面狭しと大暴れだぁ!!

大迫力の戦闘シーン!!

画面操作も簡単!!

ただいま戦闘中!

呪文をえらんでね。

©神坂一・あらいずみるい/角川書店 ©1997 角川書店/ESP

〒162 東京都新宿区市谷本村町2-21 HJK市ヶ谷ビル9F
TEL 03-5229-3616 FAX 03-5229-3619
※画面は開発中のものです。

角川書店

SEGASATURN

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

心のときめき

かきゅうせい

下級生

élf エ・ル・フ

株式会社 エ・ル・フ

エルフの全てを知って欲しいホームページ開設。http://www.elf-game.co.jp

〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F

を、あなたに伝えたい…。

NOW ON SALE
好評発売中!
CD-ROM 3枚組
希望小売価格
7,800円
(税別)

推奨年齢
年齢制限
18才以上

サクラが満開です。

太正チックな新聞形式でつづられる音と映像の帝劇ファンクラブ通信。全国の大神少尉の熱い支持を受け、マルチメディア・デジタルファンディスク誕生。声優さんのインタビュームービーも満載。大好評発売中！

サクラ大戦　花組通信　4,800円
【デジタルファンディスク】

- 「サクラ大戦」の情報満載！　音と映像で楽しむ、まったく新しい"マルチメディア"ファンクラブ通信。
- 新聞を読むように記事を指定すれば、さまざまなコーナーやイベントが展開。
- 帝劇「花組」6人のヒロインたちのコーナーはもちろん、本編では出番の少なかった「帝劇三人娘」も大活躍！
- 豪華声優陣のインタビュームービーも大量収録！

記事の内容 其の壱

『サクラ大戦』関連商品の数々を……
あの帝劇三人娘が紹介します。

帝劇出張販売所

記事の内容 其の弐

相性占いゲーム

花組六人から出される質問に答えて……

花組メンバーとデートが楽しめる！

記事の内容 其の参

真宮寺さくら特別公演がムービーで見られる！

その他、花組メンバーが担当する連載コーナーや、真宮寺さくらのスペシャル対談コーナー、舞台公演紹介コーナーなどなど楽しい仕掛けがいっぱい！

帝都の最新ニュースがいっぱいですよ。

花組六人との相性占い　広告　花組六人との相性占い、二疑質ニ応答サレタシ

花組出演　超豪華相性占い　貴方の信頼度が試される？

貴方は、誰と何処へゆく？

■サクラ大戦　帝撃シークレットファイル

本体価格1,437円
大好評発売中！

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1。ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター、メカの設定＆CGをCD-ROMに一挙収録！　未発表CGも掲載。

for SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX

（セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売のセガサターンフォトCDオペレータかツインオペレータが必要です）

■サクラ大戦　原画＆設定資料集

本体価格1,942円
大好評発売中！

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！　帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。これぞ、帝撃・花組隊長必携の書！

この本だけの

充実！　帝都大辞典掲載
【弐大付録】
・描き下ろしポスター
・花組の戦闘コスチューム型紙

■花組対戦コラムス　オフィシャルガイド

本体価格933円　大好評発売中！

各ゲームモードから、基本テクニック、そしてプレイヤーキャラクターすべての基本特性にいたるまで徹底紹介。全ウラ技も一挙公開！　ストーリーモードをもっと楽しむためのステキな企画が盛りだくさん。初心者も上級者も、みんな大満足の「花コラ」独占攻略本。

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

Contents

セガサターンマガジン
1997年6月20日号 Vol.20
1997 SOFTBANK CORP.

•SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト：「超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～」
作製：美樹本晴彦
カバーデザイン：竹内雄二(竹内事務所)

•GAME INDEX•

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS&INFORMATION

夢のエンターテインメント企業誕生ならず

セガ、バンダイ、突然の合併解消！

5月27日、セガとバンダイは10月に予定されていた合併を解消し、業務提携に変更すると発表した。同日、バンダイの山科社長が、セガの大川会長と中山社長にこの旨を申し入れ、セガ側はこれを了承。その後、両社それぞれが都内で記者会見を行い、正式報告となった。

1月23日の合併発表から4カ月、両社の合併にはさまざまな弊害がささやかれていた。特に、今月に入り、バンダイ社内では合併再考を促す嘆願書が提出されていたことが明らかになるなど、問題は急速に膨れ上がったようだ。結果的に、バンダイは当日行われた臨時取締役会で「社風が違いすぎる。それに、合併による具体的な相乗効果が見えてこなかった」(バンダイ・城川常務）とし、合併を断念した。双方で行われた記者会見の席上で、まずセガ・中山社長は「100%ではないが、(合併は）ほぼ大丈夫だと思っていた。バンダイが吸収されるというマイナス面だけが、浸透したのが原因と思っている。延期も考えはしたが、あとでゴタつくよりは原点に戻ったほうがいいと判断した」と語った。一方、バンダイ・山科社長は「異業種合併だっただけに、困難は予想していた。(合併解消は）非常に残念に思っている。社内をまとめきれず、反省している」と無念を語った。なお、バンダイの山科社長は合併解消発表の翌日に辞任を表明。会長に退くことを発表。後任には、バンダイビジュアルの茂木社長（元監査役）が就任することになった。

東京証券取引所で行われた記者会見でセガの中山社長は、「責任はバンダイ側にある」と不快感を露にしていた。

山科社長、城川常務らが出席した、都内のホテルでのバンダイ側の会見。質問は社長の進退問題にまで及び、会場は騒然。

「昨日まで99%できると信じていた」(セガ中山社長)

「指導力の欠如を反省している」(バンダイ山科社長)

とはいえ、我々ユーザーにも、まだまだ期待できることがありそうだ。というのも、合併はなくなったが、バンダイ側の申し入れにより、両社は今まで話し合ってきたことをベースに、今後もキャラクター・エンターテインメント・ショップ等の展開、コンシューマ・ビジネスにおける展開、製造・流通面での相互協力の3点で、業務提携をしていくというのだ。この業務提携を通じて、さまざまな夢の商品が生まれる可能性もあるわけだ。とりあえず、コンシューマ部門でも、協力していくようなので、サターンユーザーも両社の今後の動向から目が離せないだろう。

翌日の新聞各紙によると……

翌日の新聞は「セガとバンダイ合併解消」の文字でいっぱい。でも、それにもまして、紙面に躍ったキーワード、それが「たまごっち」。なんでも、バンダイの若手社員にとって「たまごっち」は救世主だったらしい。「たまごっちの大ヒットで自信をつけたバンダイの社員たちは、『戦闘的な野人集団』と称されるセガと、家庭的なバンダイとでは水と油で、絶対に合併はできないと団結した」というのだ。それに『任天堂のゲームボーイ用に、たまごっちソフトを提供したことも合併を妨げる要因になった」らしい。挙げ句に「たまごっち育たず」の見出しまで飛び出し、紙面はたまごっちばかり。ともあれ、御家騒動ともとれるこの騒ぎ、真相はいったい何だったんだろうか？

アルバム倶楽部がラジオに登場■6月6日より、毎週金曜日の深夜25:30～26:00にAM神戸で放送されている「ドミドミハンターV3」に、「アルバム倶楽部～胸キュンセントフォーリア女学院」(本誌今号P50参照）の女の子たちが登場する。5分間のミニドラマ仕立てで、連続13回放送される予定。パーソナリティはドン・マッコウさんと柳原ゆみさん。

CVS専売第2弾「mr.BONES」キャンペーン実施

6月27日に発売されるコンビニ専売サターン用第2弾ソフト「mr.BONES」。このソフトに同梱されているハガキを送ると、豪華賞品が当たるという“mr.BONESスーパープレゼントキャンペーン”が実施される。このキャンペーンでは「THE 1997 VIDEO MUSIC AWARDS in USA」「THE 1997 MTV EUROPE VIDEO MUSIC AWARDS in Europe」プレミアムチケット（それぞれ1組2名）をはじめ、さまざまなオリジナルグッズなど、総計1万名以上にプレゼントが当たる。応募期間は、発売日から8月11日まで（当日消印有効）。「mr.BONES」を買って、海外に遊びに行こう！

こんなところにも「mr.BONES」が……！

5月24日、東京・ラフォーレ原宿で行われた雑誌「WARP」の1周年記念イベント「WARP HIP HOP JAM'97」で、あの「mr.BONES」を発見。会場内には、超特大ポスターが壁中に貼られ、発売前にプレイできる試遊台が設置され、大型モニターにまで彼の姿が！ HIP HOP音楽が流れる会場内に、「mr.BONES」もすっかりなじんでいたようだ。

約1カ月間、全国で開催されてきたこのイベントの最終日に、彼が現われたのだ。

Imadio イマジニアの新ブランドが誕生！

イマジニアは“キャラクターを重視する”CD-ROMゲームソフトの新ブランドとして「imadio」を発表した。「imadio」とは、ImagineerとRadioの造語で、「イマジニアから良質なゲームを幅広く発進する」という意味。「今後は、このブランド名でサターンやプレイステーションに対し、20万本以上を見込む主力タイトルを投入していく」としている。また、同社はOVA、音楽CD、ラジオ、小説、コミック、キャラクターグッズとさまざまなメディアミックス展開を図る予定で、社外的にも企画開発、音楽、アニメなどの分野で活躍する各企業と多方面で提携していく方針だ。

新ブランドとして登場するサターン第1弾ソフトは、「EVE burst error」の続編「DESIRE」。

「エネミー・ゼロ展～飯野賢治の世界～」開催決定！

飯野賢治が総合プロデュースする「エネミー・ゼロ展～飯野賢治の世界～」が、東京・渋谷のパルコギャラリーにて開催される。会期は8月7日～24日まで（21日は休館日）。E0、飯野氏の世界が存分に広がるこの展示会。展示会では珍しくカメラ撮影もOK、というよりカメラ必須。しかも、期間中は毎日限定で、オリジナルデザインの「エネミー・ゼロ」シューティングカメラを販売。E0ファン、飯野ファンにはたまらない夏休みのイベントになりそうだ。楽しみにしよう。

國府田マリ子の特製テレカをプレゼント！

声優・國府田マリ子のニューシングル「笑顔で愛してる」（価格1,020円）が6月4日に発売された。作詞・作曲を種ともこが手がけるこの曲は、彼女が出演中の文化放送系ラジオ番組「CLUB db STATION」のテーマ曲になっている。この曲は、彼女にとって実に4枚目のシングル。そこで今回、シングル発売記念特製テレカを5名のサタマガ読者にプレゼント。希望者は欄外の必要事項を明記し、急いで応募しよう！

「ファイナルロマンス」シリーズが小説に！

アーケード版、サターン版で人気の脱衣麻雀ゲーム「ファイナルロマンス」シリーズの小説本がケイエスエスより6月12日に発売（価格900円）。タイトルは「ファイナルロマンス4」。キャラクターデザインを担当するあかつきごもく氏による描き下ろしイラストが満載だ。「願いが何でも叶うという賞品を目指して、麻雀に励むヒロインたち。そこへ、ある人物が現れて……」。

「アイドルプロジェクト パーフェクトコレクション」なども同時発売される。

アメリカの「ゲームワークス」に行こう！

アメリカにある「ゲームワークス」というエンターテインメント施設を知っているだろうか。これは、セガの関連会社である「セガ・ゲームワークス L.L.C」がアメリカに開設したアミューズメント施設、つまり日本のジョイポリスのようなところ。今年の3月15日に第1号店「ゲームワークス・シアトル」（ワシントン州シアトル）、そして5月10日に2号店「ゲームワークス・ラスベガス」（ネバダ州ラスベガス）と、今までに2店舗が開設されている。さらに、7月にカリフォルニア州オンタリオ、10月にテキサス州ダラス、11月にアリゾナ州にと続々オープン予定だ。

そもそも、セガ・ゲームワークス L.L.Cという会社は、セガとスピルバーグが共同出資して設立した会社なので、日本市場などで培ったセガのノウハウと、スピルバーグのアイデアが盛り込まれた、エンターテインメント性に優れた施設となっている。1号店「ゲームワークス・シアトル」には、オリジナルアトラクション3機種に加え、アミューズメント機器約200台が置かれている。一方、人気ホテルニューヨークニューヨークの向かいのビル「ショーケース」の地下1階に位置する2号店「ゲームワークス・ラスベガス」にも、オリジナルアトラクションと、アミューズメント機器約250台が設置されている。どちらも内容充実で魅力満載だ。

アメリカに遊びに行ったときは、ゲームワークスにぜひ立ち寄ってみては？

1号店「ゲームワークス・シアトル」では、オリジナルアトラクション「パーティカル・リアリティ」が人気を呼んでいる。設置面積は約850坪だ。

「ゲームワークス・ラスベガス」でも、オリジナルアトラクション「クライミング・ウォール（山登り）」が大人気。設置面積は約1300坪だ。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは6月19日当日消印有効。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

セガサターンマガジン
データステーション

Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック！

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

ここのところ、上位のソフトの顔ぶれにほとんど変化がない状態が続いているみたいだけど、来週からは話題の新作が続々出そうな雰囲気。クールパッドのキャンペーンも注目。

1位（前回1位） 下級生
エルフ／'97年4月25日発売／7,800円（CD3枚組）／恋愛ゲーム（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 1万5624本
推定累計本数 20万9708本

安定した売り上げでトップをひた走る「下級生」。11月に発売予定のOAVも今から興味津々だね！

2位（前回3位） 機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？
セガ／'97年5月2日発売／5,800円／ADV

推定週間販売本数 6059本
推定累計本数 10万8887本

いろいろな女の子とのデートを、シチュエーションを変えて楽しめるのもいいよね。何度もチャレンジだ!!

3位（前回4位） プロ野球 グレイテストナイン'97
セガ／'97年3月28日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 5034本
推定累計本数 15万2343本

コントロールに自信がついたら、完封めざしてガンバろう!! 相手の苦手なコースを突きまくれ！

4位（前回5位） 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動
バンダイ／'97年4月25日発売／6,800円／ACT

推定週間販売本数 3950本
推定累計本数 8万3166本

敵を撃ちもらしたら、すかさずガード！ ダメージを最小限に抑えるのだ!!

5位（前回7位） ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
ヒューマン／'97年3月20日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 3241本
推定累計本数 6万7820本

店長には「教育」の数値が高い人を選ぶといい。うまく育てば店も発展するぞ。

6位（前回10位） FIGHTERS MEGAMiX
セガ／'96年12月21日発売／5,800円／対戦格闘

推定週間販売本数 3228本
推定累計本数 58万0937本

コミカルな対戦も、シビアな対戦もOKだ。友達が集まったらさっそく大会だね。

7位（前回8位） 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
セガ／'97年3月7日発売／6,800円／ADV

推定週間販売本数 3216本
推定累計本数 32万5823本

流行りのインターネット上でも人気の「エヴァ」。攻略のヒントもわかるかも!?

8位（前回6位） 峠KING THE SPIRITS 2
アトラス／'97年4月18日発売／5,800円／RAC（レーシングコントローラー、セガマルチコントローラー対応）

推定週間販売本数 3041本
推定累計本数 4万8617本

次々と挑んでくるライバルに勝ち抜け！ 勝つほどに使用できる車種も増える!!

9位（前回2位） GROOVE ON FIGHT
アトラス／'97年5月16日発売／5,800円・7,800円（RAM同梱）／格闘ACT（マルチターミナル6、拡張RAM対応）

推定週間販売本数 2972本
推定累計本数 1万4240本

「回り込み攻撃」や「迎撃防御」など、システムをうまく使いこなしていこう！

10位（前回16位） 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）
セガ／'97年2月14日発売／2,800円／ADV

推定週間販売本数 2948本
推定累計本数 18万1387本

7月にはテレビシリーズがDVDで発売されるとのことだけど……予約する？

順位	前回	タイトル	発売元／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	9位	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス／'97年5月2日発売／5,800円／SLG	2377本	1万3633本
12位	11位	ぷよぷよSUN	コンパイル／'97年2月14日発売／4,800円／PUZ	2202本	19万7682本
13位	17位	電脳戦機バーチャロン	セガ／'97年11月29日発売／5,800円／対戦バトルSLG（ツインスティック対応）	2109本	42万7390本
14位	28位	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ／'97年4月25日発売／2,800円／TAB（マルチターミナル6対応）	1876本	2万1273本
15位	13位	サクラ大戦	セガ／'96年9月27日発売／6,800円（CD2枚組）／ADV（マウス対応）	1678本	49万9810本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は5月19日～5月25日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

イラスト:村田蓮爾

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

移植希望のほうは、最近の作品に集中しがちだけど、今週発表された「魔神転生」シリーズ「RONDE」のような最新作も大歓迎だよね。来週以降も、ファンにはうれしい発表が続くぞ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン ビデオゲーム	302
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	226
3	3	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	198
4	4	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	167
5	9	同窓会	フェアリーテール Microsoft® Windows®3.1以降	138
6	5	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	123
7	6	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	107
8	8	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	104
9	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	79
10	12	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	75
11	14	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO	エルフ PC-98	72
12	13	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC他	63
13	11	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	60
14	20	バーチャストライカー	セガ ビデオゲーム	50
15	17	Dの食卓2	ワープ M2	41
16	15	バトルガレッガ	ライジング・エイティング ビデオゲーム	38
17	23	エイリアン VS. プレデター	カプコン ビデオゲーム	35
18	21	鉄拳シリーズ	ナムコ ビデオゲーム他	28
18	25	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	28
20	31	トゥルーラブストーリー	アスキー プレイステーション	22

祝 RONDE ～輪舞曲～

完成度　70%(?)

あの「魔神転生」シリーズが新しくなって登場！ 気になる情報はP30からの特報に急げ！

20 トゥルーラブストーリー

実現度　5%(?)

転校を前に好きだった彼女に想いを告げる……。そんな甘い想いを託そう。実現度は!?

※画面写真は他機種版のものです

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

この季節は「トップスケーター」「ダイナマイトベースボール97」「バーチャストライカー２」など、スポーツゲームが目白押しだね。来週以降は注目の新作も発表予定とか。見逃すな！

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	49676
2	2	鉄拳3	ナムコ	14438
3	3	電脳戦機バーチャロン	セガ	8955
4	4	ストリートファイターIII	カプコン	5007
5	5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	4498
6	8	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	3530
7	6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3398
8	12	トップスケーター	セガ	3382
9	9	子育てクイズマイエンジェル 2	ナムコ	3209
10	10	ストリートファイターEX PLUS	カプコン	3045
11	新	ソルディバイド	彩京	2430
12	7	TOKYO WARS	ナムコ	2257
13	14	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	1863
14	11	スカッドレース	セガ	1814
15	15	電車でGO!	タイトー	1699

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株！

11位 NEW TITLE ソルディバイド

彩京／稼働中／シューティング

ファンタジーシューティングに注目！

新グラフィックボードを使用し、26万色におよぶ華麗なグラフィックでファンタジーの世界観をリアルに再現した彩京の横スクロールシューティングだ。キャラクターデザインは寺田克也氏。使用できるキャラは3人から選択可能。それぞれのストーリー設定など物語の奥も深い。

7 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

すべての分岐とエンディングは見たかな？ 恐怖の終末も…？

8 トップスケーター

繰り出される技にうっとり!? P138からの記事へダッシュ！

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

夏の商戦を目の前にして今週は期待のランキングに大きな変動が起きてるぞ。予約状況も好調という「スーパーロボット大戦F」は夏の台風となるか？「リアルサウンド」急上昇中！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回2位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／7月25日発売予定／6,800円／S・RPG

385 POINTS

開発進行度 60%

ついにトップだ！

シリーズの究極の姿を目指す本作は、最高のキャラクターゲームとなるはず。登場する原作を知らない人は今のうちにビデオでおさらいをしよう！ 情報はP52に急げ。

2位 前回5位 センチメンタル・グラフティ

NECインターチャネル／'97年内発売予定／価格未定／SLG

335 POINTS

開発進行度 70%

期待度もぐんとアップ!!

即日完売の「ファースト・ウィンドウ」やトレーディングカードなど人気は急上昇中。全国にちらばった女の子達とどんなふうに親しくなれるのか気になるよね。続報を待て！

3位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

333 POINTS

開発進行度 ？%

新情報は夏になる!?

新たな情報をみんなに伝えられるのは、どうやらもう少し暑くなる頃になる様子。今回はP.52からのゲーム アーツ宮路社長とセガAM2研・鈴木裕氏の対談が必見だぞ！

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

6位 前回14位 リアルサウンド～風のリグレット～

ワープ／7月25日発売予定／6,800円（CD3枚組）／サウンドADV

276 POINTS

開発進行度 80%

その風の音色はいかに!?

菅野美穂、柏原崇、篠原涼子などの豪華メンバーがいったいどんな「サウンド」を紡いでいってくれるのか、注目されるよね。P27からの特報へ！

Coming Soon デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス／11月発売予定／6,800円／RPG

？ POINTS

開発進行度 ？%

人気シリーズ最新作！

メガテン10周年の記念作としてサターンに再びやってきた「デビルサマナー」。前作をはるかに越える内容が11月に来襲だ！ 詳しくはP30へ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	3	ソニック ジャム	セガ／6月20日	297
5	4	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	294
6	14	リアルサウンド～風のリグレット～	セガ／7月18日	276
7	8	同級生2	NECインターチャネル／7月予定	236
8	6	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／今秋予定	231
9	7	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／7月25日	223
10	9	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／今秋予定	192
11	9	バイオ ハザード（仮称）	カプコン／7月25日	189
12	11	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	170
13	13	ラストブロンクス	セガ／7月25日	161
14	12	ラングリッサーⅣ	メサイヤ／7月予定	155
15	15	VIRUS（ウイルス）	ハドソン／8月8日	151
16	18	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	137
17	17	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル／発売中	135
18	20	デッド オア アライブ	テクモ／今秋予定	133
19	29	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	124
19	23	街	チュンソフト／今夏予定	124
21	21	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／今秋予定	111
22	28	GUNGRIFFONⅡ(仮称)	ゲーム アーツ／発売日未定	110
22	26	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／今夏予定	110
24	31	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル／発売日未定	101
25	新	セツ風の島物語	エニックス／今秋予定	94
26	22	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK／6月27日	92
27	33	桃太郎道中記	ハドソン／7月予定	91
28	26	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド／今秋予定	89
29	32	DESIRE ～背徳の螺旋～	イマジニア／今夏予定	88
30	19	ストリートファイターコレクション（仮称）	カプコン／発売日未定	87

OTHER CHECK! COMING SOON!!

15 VIRUS（ウイルス）

画面にCGとアニメの融合した新タイプのADV。期待度大！

25 セツ風の島物語

不思議な物語を冒険しよう。ガープ博士の幻燈会はP53から！

※ 上のデータのポイントは6月6日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画

SEGA SATURN ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン Weekly 読者レース Vol.55

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は6月の新作ラッシュを目前に首位争いに異変が起こってるぞ！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"として役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。評点はリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは6月12日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA

5月30日現在発売済み
サターンソフト総本数:620本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	3	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.4552
2	1	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.4488
3	2	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	ADV	9.4465
4	4	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4055
5	5	バーチャファイター2	ACT	9.2773
6	6	ポリスノーツ	ADV	9.2763
7	9	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2475
8	7	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2425
9	8	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.2307
10	10	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2125
11	11	アイドル雀士スーチーパイⅡ(X指定)	TAB	9.2028
12	12	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1937
13	13	レイヤーセクション	SHT	9.1367
14	14	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1173
15	20	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.0875
16	15	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0736
17	17	バーチャファイター	ACT	9.0411
18	18	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0383
19	19	プリンセスメーカー2	SLG	9.0305
20	16	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0294
21	21	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0164
22	22	FIGHTERS MEGAMiX(ファイターズ メガミックス)	ACT	9.0069
23	23	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0017
24	24	バーチャコップ	SHT	8.9902
25	25	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9773
26	27	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9602
27	26	花組対戦コラムス	PUZ	8.9449
28	29	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9431
29	28	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.9404
30	30	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9396
31	31	ファイティングバイパーズ	ACT	8.9364
32	40	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	8.9363
33	32	ダライアス外伝	SHT	8.9352
34	33	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9199
35	34	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9178
36	35	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版/超限定版〉	ACT	8.9126
37	38	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.909
38	39	だいな♥あいらん	ADV	8.9088
39	36	エターナルメロディ	SLG	8.9083
40	37	タクティクス オウガ	RPG	8.9041
41	41	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.8636
42	42	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.827
43	44	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8169
44	50	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	8.8043
45	51	戦国ブレード	SHT	8.7965
46	47	バーチャコップ2	SHT	8.7934
47	45	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.7907
48	46	三國志V	SLG	8.7897
49	49	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7827
50	48	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	ACT	8.7705
51	59	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.7692
52	53	パンツァードラグーン	SHT	8.7683
53	54	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7554
54	新	シーバス・フィッシング2	SLG	8.75
55	56	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	ACT	8.746
56	43	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.7425
57	55	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.741
58	58	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.7202
59	52	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.7142
60	74	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.709
61	60	信長の野望・天翔記	SLG	8.7076
62	61	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7026
63	57	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6986
64	62	ストライカーズ1945	SHT	8.6888
65	63	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6854
66	68	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6825
67	64	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.6712
68	67	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6704
69	65	エネミー・ゼロ	ADV	8.6662
70	66	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.6593
71	新	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.65
72	70	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.6363
73	72	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6263
74	73	デイトナUSA	RAC	8.6187
75	71	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.6062
76	75	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5959
77	78	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.5909
78	81	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.5833
79	76	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.5773
80	79	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5762
81	77	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.5661
82	80	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5651
83	69	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	ETC	8.5606
84	82	メタルブラック	SHT	8.5565
85	86	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5559
86	83	ドラゴンフォース	SLG	8.5522
87	84	ザ・ハイパーゴルフ～デビルスコース～	SPT	8.5454
88	85	ストリートファイターZERO	ACT	8.5426
89	87	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5424
90	88	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.5333
91	89	三國志英傑伝	SLG	8.5
92	新	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.5
93	90	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4941
94	92	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4843
95	91	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4826
96	93	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4788
97	94	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4684
98	95	デカスリート	SPT	8.4635
99	97	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4625
100	98	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.45
101	96	パズルボブル3	PUZ	8.4444
102	108	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.44
103	104	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.4396
104	99	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4285
105	100	バトルバ	RAC	8.4153
106	103	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版/限定版〉	SLG	8.4117
107	101	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.4111
108	102	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4024
109	106	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3913
110	107	パズルボブル2X	PUZ	8.3896
111	136	続・ぐっすんおよよ	PUZ	8.3793
112	105	ぷよぷよSUN	PUZ	8.3742
113	119	モンスタースライダー	PUZ	8.3636
114	110	メタルファイター♡MIKU	ADV	8.3597
115	112	きゅわんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3484
116	109	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.3469
117	111	グレイテストナイン'96	SPT	8.3426
118	114	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.3345
119	113	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3333
120	115	ハイパーデュエル	SHT	8.3333
121	116	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3333
122	117	BATSUGUN	SHT	8.3333
123	139	バーチャル競艇	SPT	8.3333
124	118	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.3
125	125	マジカルドロップ2	PUZ	8.2988
126	124	重装機兵レイノス2	ACT	8.2931
127	121	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.285
128	126	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.2812
129	120	アンジェリークSpecial	SLG	8.281
130	122	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.2747
131	131	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.2631
132	123	ダークセイバー	A•RPG	8.257
133	128	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2475
134	129	ブラストウインド	SHT	8.2444
135	130	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2428
136	133	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2427
137	127	バーチャファイターキッズ	ACT	8.2417
138	132	女子高生の放課後･･･ぷくんパ	PUZ	8.2307
139	137	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.2056
140	134	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2054
141	135	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1952
142	138	ディスクワールド	ADV	8.1875
143	140	機動戦士ガンダム	SHT	8.1764
144	144	スナッチャー	ADV	8.1724
145	141	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.1714
146	142	ダイナマイト刑事	ACT	8.169
147	143	ガンバード	SHT	8.159
148	146	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1461
149	148	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1442
150	147	サターンボンバーマン	ACT	8.1397
151	149	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.131
152	150	Wizards' Harmony	SLG	8.1153
153	151	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1048
154	152	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1048
155	145	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	8.1
156	153	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.09
157	154	世界の車窓から[Ⅰ] スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.0888
158	155	将棋まつり	TAB	8.08
159	156	MYST	ADV	8.0658
160	159	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.0597
161	158	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.054
162	157	風水先生	SLG	8.0526
163	160	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	8.0312
164	162	優駿クラシックロード	SLG	7.9777
165	161	F-1 Live Information	RAC	7.9725
166	163	プロ麻雀 極S	TAB	7.9722
167	164	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
168	166	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9536
169	165	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9515
170	169	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9428
171	168	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	7.9425
172	170	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9382
173	171	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9263
174	176	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	7.918
175	172	The Tower	SLG	7.9179
176	173	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.9116
177	174	対局将棋 極Ⅱ	TAB	7.9047
178	175	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.9

オッズ表サターンA寸評

「下級生」4連覇ならず！「蒼穹紅蓮隊」僅差で念願の1位を獲得!!

先週は、首位だった「下級生」がやや勢いを落とし、2位から4位までが超僅差の中で接戦を演じる形となっていたが、今週は接戦の中から唯一「蒼穹紅蓮隊」のみがオッズを上げ、念願の首位に躍進！ 無冠の秀作は上昇傾向、来週以降も手堅そうだ。新作ともども目が離せないぞ！

念願の1位の「蒼穹」。まだの人にオススメ！

急失速。4週連続1位ならずの「下級生」。

虎視眈々と居座る「サクラ」。まだ強いぞ。

その他のA表全般では、一時期首位にいた「千年帝国の興亡」だけが、徐々に再浮上の動きあり。また、新着の「GROOVE ON FIGHT」は見た目よりも、遊んだ時の楽しさが評価されてか、好感触。近日の新作ラッシュに期待か？

帝国の野望再び始動？の「千年帝国の興亡」

結構対戦が楽しい「グルーブ」。豪血寺三度。

【ごめん】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「おう？」「ちょっとセガの南雲氏に頼まれたんですけど、訂正を載せてほしいんですがぁ」「ん？　もしかして、例のアレか？」「ちょっと古いんですけど、新ジャンルを検証する特集のところで、メガCDソフト『スイッチ』はセガじゃないってヤツ……」「ん、あれは南雲君が悪いんじゃないぞ。うちのミスじゃな。スマン」「あと先週の漫画特集で、清宮敦嗣さんの名前は"きよみや"じゃなくて、"せいみや"だそうです」「どうもすみません」「以上です。隊長」「む」

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
179	177	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8837
180	178	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.8738
181	167	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.8611
182	179	金沢将棋	TAB	7.8571
183	180	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.851
184	185	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	7.85
185	181	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.8469
186	187	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.8428
187	182	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8405
188	184	セクシーパロディウス	SHT	7.8352
189	183	皇龍三國演義	SLG	7.8333
190	189	マジカルホッパーズ	ACT	7.8333
191	186	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	7.8275
192	188	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8265
193	191	三國志Ⅳ	SLG	7.7915
194	193	アースワームジム2	ACT	7.7857
195	195	LULU	ETC	7.7777
196	192	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	RPG	7.7717
197	197	ビクトリーゴール	SPT	7.7609
198	196	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.76
199	194	首都高バトル'97	RAC	7.75
200	199	エリア51	SHT	7.75
201	190	新テーマパーク	SLG	7.7435
202	201	Dの食卓	ADV	7.7281
203	200	大運動会	SLG	7.725
204	202	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7142
205	205	GAME WARE VOL.4	ETC	7.7076
206	203	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
207	204	DX人生ゲーム	TAB	7.701
208	206	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6994
209	208	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6992
210	209	ウイニングポスト2	SLG	7.6949
211	207	ROBO・PIT	ACT	7.69
212	211	ぷよぷよ通	PUZ	7.6699
213	212	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
214	210	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6693
215	214	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.66
216	215	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6511
217	216	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.65
218	新	Civilization 新世界七大文明	SLG	7.65
219	217	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.64
220	198	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.6382
221	222	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.6373
222	218	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
223	220	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.633
224	219	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.6315
225	213	マンクスTT－スーパーバイクー	RAC	7.6111
226	223	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6078
227	224	提督の決断Ⅱ	SLG	7.6
228	225	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5974
229	226	でろ～んでろでろ	PUZ	7.5833
230	227	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5819
231	228	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
232	221	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.5569
233	229	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5545
234	230	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
235	231	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5485
236	232	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5474
237	234	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.539
238	233	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5333
239	235	リグロード サーガ	RPG	7.5254
240	239	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.5243
241	236	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
242	237	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.52
243	238	ステークスウィナー	ACT	7.509
244	241	上海 万里の長城	PUZ	7.5088
245	242	シムシティ2000	SLG	7.5065
246	245	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.5034
247	240	エイリアン トリロジー	SHT	7.5
248	243	Cubic Gallery	ETC	7.5
249	244	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5
250	246	ウイニングポストEX	SLG	7.4926
251	247	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.48
252	248	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.4719
253	249	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4656
254	250	ザ・ホード	SLG	7.4509
255	251	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4468
256	252	ZORK Ⅰ	ADV	7.425
257	260	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.423
258	253	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4222
259	254	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4177
260	255	エアーマネジメント'96	SLG	7.4166
261	256	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4117
262	257	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
263	258	昇龍三國演義	SLG	7.4117
264	262	七つの秘館	ADV	7.3936
265	261	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.3846
266	259	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
267	264	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3683
268	263	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3673
269	266	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3657
270	277	神風拳	ACT	7.3571
271	267	疾風魔法大作戦	SHT	7.3518
272	269	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3382
273	270	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.3333
274	272	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3333
275	268	テーマパーク	SLG	7.3319
276	275	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.3235
277	276	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.3139
278	274	水滸演武	ACT	7.2988
279	278	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2982
280	271	卒業クロスワールド	ADV	7.2857
281	279	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.2857
282	281	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
283	265	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	7.2794
284	280	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2769
285	287	プリクラ大作戦	A•SHT	7.2647
286	282	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2631
287	283	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.2466
288	286	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.2352
289	284	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	7.2307

○新着対抗馬紹介

派手ではないけど、堅実なデキ。玄人好みの対抗だ。

54着 NEW SOFT シーバス・フィッシング2

ビクター／ビクターソフト／'97・4・25
5,800円／SLG

全投票平均点	8.75
本誌の平均点	8.0

現在、発売されている釣りゲームの中では一番のデキだと思われる。バランスも良いし、初心者へのフォローや魚の料理方法などオマケ要素も充実。ぜひとも、アタリを体感できる専用コントローラーの発売を望む（京都府・矢嶋亮一・22歳）バランスが良い。雑魚ならすぐ釣れることができるし、逆に大物は工夫しないと釣ることができない。釣りゲーでは初めて、面白いと思った。（埼玉県・石川修）とにかく、糸をたらせば何かひっかかるというのが嬉しい。何も釣らないうちから、放棄してしまうのは寂しいし。かといって簡単すぎることはなく、レベルの高い魚を狙うには、テクニックも必要とされる。まさに、初心者から上級者まで、幅広く楽しめるソフトだと思う。（東京都・福田忍・31歳）釣った魚の調理方法が入っているのには笑った。くだらないオマケに見えるけれど、結構、斬新なアイデアなのでは？　そのおかげで、本編の釣りもますます楽しくなった。（福岡県・杉本敬史・19歳）

71着 NEW SOFT GROOVE ON FIGHT

アトラス／'97・5・16
5,800円／7,800円（拡張RAM同梱）／ACT

全投票平均点	8.65
本誌の平均点	6.33

グラフィックが少し寂しい気がするけど、操作性が良く、初心者でも、とっつきやすい仕上がりになっている。キャラクターが魅力的なのも良いところ。ただ、前作までにあった、いい意味での「うさんくささ」がなくなっている気がする。（東京都・末次卓央・20歳）拡張RAMのありがたみは薄いが、面白さはおおむね期待通り。ただ3人以上でプレイしないと、人間同士でタッグが組めないのはとても残念。ぜひアーケードモードを（対戦でない）2人プレイでやりたかった。（神奈川県・一寸木義光・29歳）過去のシリーズと違ってキャラがカッコ良くなってしまったため、前までの“濃さ”がなくなって残念。（栃木県・浅見貴之・22歳）必殺技のコマンドが難しくなく覚えやすいのがいい。他の技も出しやすく楽しい。中でもストレスシュートがけっこう笑えました。難をいうと、ロード時間がちょっと長いのが気になるけど……。オマケのイラストも充実していて、かっこいい。（秋田県・三浦幸乃・20歳）

●新着単穴馬紹介

こちらも悪くない完成度。対抗に近い実力あり？

92着 NEW SOFT ステークスウィナー2 最強馬伝説

ザウルス／'97・5・2
5,800円／ACT

全投票平均点	8.5
本誌の平均点	6.33

スピード感が、前作よりはるかに速くなっている。アーケード版からの移植度は、完璧。（東京都・遠藤悠太・14歳）内容やシステムは不満でないが、相変わらず難易度が高すぎるのが×。でも、アーケード版にはなかったオリジナルモードは、マニア度も高くて○。（栃木県・井上昭一・18歳）スタミナを考慮したプレイをしなくてもいいようになったので、駆け引きという点では面白くなくなっている。もう少し、ゲームバランスを考えてほしい。（神奈川県・畑山正人・17歳）

218着 NEW SOFT Civilization 新世界七大文明

アスミック／'97・5・2
5,800円／SLG

全投票平均点	7.65
本誌の平均点	6.66

サターン版独自のイベント、七不思議、ユニットがほしかった。パワーメモリーが必要なのもユーザーを限定している。（福井県・大道剛士・19歳）のめり込めば楽しいんだけど、イマイチとっつきが悪い。それにグラフィックの印象も古めかしい。人類の文明を扱った充実した内容なだけに残念。（神奈川県・鈴木晋之・30歳）パソコン版の発売からずいぶんたつので、もっと目新しい進化がほしかったところ。でも、ロード時間が短めなのは○。（千葉県・岩崎徹・23歳）

×新着要注意馬紹介

見た目は良さそうなんだけど意外と…。の要注意2本だ。

462着 NEW SOFT ファーランドストーリー～破壊の舞～

TGL／'97・4・28
6,800円／SLG+RPG

全投票平均点	4.6
本誌の平均点	5.66

ストーリーはさることながら、戦闘、システムから文字の大きさまで、あらゆる点がわかりやすい。2頭身のキャラクターにも助けられているんだと思うけれど、ここまで極端なのはちょっと考えものかも。初心者向けを通り越して、幼稚に見えてしまう。（神奈川県・渡辺芳信・16歳）せっかくのCD媒体なのだから、声優を起用してほしかった。パソコン版、そのままというのは寂しすぎる。また、このグラフィックは本来の良さを台なししている。（兵庫県・松本一仁・22歳）

472着 NEW SOFT エルフを狩るモノたち

アルトロン／'97・4・25
7,800円／ADV

全投票平均点	4.0
本誌の平均点	5.66

原作のキモともいうべきテンポの良いセリフのやり取りが、CD読み込みのせいでガタガタになっている。分岐もあってないようなものだし、ただストーリーをなぞるだけ。これなら単行本をそろえた方が、安くて良いのでは？（東京都・大竹雅士）ゲーム本編は静止画が多く、寂しい限り。また、どの選択肢を選ぼうとも、それほどの差はなく、これまでの秀作アドベンチャーと比べるとひどいもの。ほとんどの人間は、オマケが欲しくて買ったのでは？（東京都・濱谷聡・19歳）

【夢やぶれる……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　セガバンダイ合併解消ですぅ!!」「……ハチよ。そんなニュースみんなもう知っとるわい。うるさいのぉ。でもあれでセガの株が上がって、バンダイの株が下がったってのはおかしなものじゃの」「でも、ことの経緯から行くと、ああいうものでしょ、隊長」「にしても、いろいろいい夢見させてもらったのぉ」「読者様のハガキ見てると、セガファンの女の子とかでホッとしてるってのよく見たのは意外ですね」「女心と梅雨の空じゃな」「たいちょう……それ言うなら、秋の空っす」「……怒」

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
290	288	m～君を伝えて～	SLG	7.2083
291	285	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.2077
292	289	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.2038
293	306	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	7.2
294	290	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1929
295	292	くるりんPA！	PUZ	7.1724
296	291	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1682
297	294	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
298	296	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1539
299	295	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.1538
300	308	バップ・ブリーダー	SLG	7.1486
301	297	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	7.1428
302	293	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1363
303	299	ロードラッシュ	RAC	7.1346
304	273	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.125
305	309	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.125
306	300	海底大戦争	SHT	7.1224
307	302	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1172
308	303	ソード＆ソーサリー	RPG	7.1117
309	301	銀河英雄伝説	SLG	7.1025
310	304	もうちゃ	PUZ	7.1
311	305	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.0847
312	307	おまかせ！ 退魔業（セイバーズ）	ADV	7.0816
313	310	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	7.0559
314	298	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.0555
315	312	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	7.0555
316	311	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.0476
317	313	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0166
318	315	サンダーホークⅡ	SHT	7.0126
319	314	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9817
320	327	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	6.9583
321	316	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9494
322	317	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
323	318	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9428
324	320	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.909
325	330	スカイターゲット	SHT	6.8947
326	321	三國志リターンズ	SLG	6.8823
327	322	柿木将棋	TAB	6.8811
328	323	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	6.875
329	336	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.8636
330	319	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8627
331	324	天地無用！魎御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.851
332	325	ゲックス	ACT	6.8461
333	326	ゲームの達人	TAB	6.819
334	328	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.8141
335	329	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8125
336	331	ウルトラマン図鑑	ETC	6.8
337	332	シーバス・フィッシング	SLG	6.8
338	333	必殺パチンココレクション	SLG	6.8
339	335	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
340	337	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.7549
341	338	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.75
342	340	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7333
343	347	爆れつハンター	ADV	6.7241
344	341	永世名人	TAB	6.7051
345	342	Turf Wind'96 ～武豊 競争馬育成ゲーム	SLG	6.7
346	344	ダライアスⅡ	SHT	6.6881
347	343	ハングオンGP'95	RAC	6.6791
348	345	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6666
349	346	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.6666
350	354	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.6666
351	348	AI将棋	TAB	6.6585
352	339	バーチャルオープンテニス	SPT	6.6507
353	350	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6419
354	351	ズープ	PUZ	6.6363
355	352	クリーチャーショック	SHT	6.6315
356	353	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.6125
357	395	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	6.5882
358	356	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	6.5714
359	334	STREET RACER EXTRA	RAC	6.5625
360	355	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.5616
361	357	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5497
362	358	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5464
363	359	Body Special 264	PUZ	6.5454
364	360	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.5428
365	361	闘神伝S	ACT	6.5351
366	362	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
367	363	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5142
368	364	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.5
369	349	テトリスプラス	PUZ	6.4814
370	365	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.4672
371	366	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4426
372	367	ゲームの達人2	TAB	6.4285
373	368	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.4285
374	369	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4285
375	370	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	6.4
376	371	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.4
377	372	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	6.3684
378	373	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3571
379	374	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3513
380	375	闘神伝URA	ACT	6.3362
381	376	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
382	377	ロックマンX3	ACT	6.3333
383	378	マジカルドロップ	PUZ	6.3235
384	379	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3172
385	380	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3125
386	382	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.2903
387	383	ブラックファイアー	SHT	6.28
388	402	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	6.2777
389	384	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2745
390	381	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.2727
391	385	ナイトストライカーS	SHT	6.2631
392	386	TETRIS S	PUZ	6.25
393	387	実戦麻雀	TAB	6.2307
394	388	信長の野望 リターンズ	SLG	6.2142
395	389	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.2
396	390	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
397	391	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
398	392	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.1875
399	393	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1785
400	394	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	6.1764

✕新着要注意馬紹介 今週新着では一番の低オッズ。やっぱり要注意なのかな？

482着 NEW SOFT グリッドランナー

ヴァージンインタラクティブ／'96・12・27
5,800円／ACT

全投票平均点	3.3
本誌の平均点	6.35

奥が深そうと思っていたが、じつは、ごくごく単純な鬼ゴッコ。戦略性が見いだせないうえに、敵の位置が把握しやすく、勝利条件も単純すぎて、あまり長く遊べなかった。（岡山県・相原栄司・19歳）コンセプトは、鬼ゴッコそのままという感じ。接待用ソフトとしては良いかもしれない。（北海道・北田晶大・23歳）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
401	396	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1645
402	397	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1582
403	398	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.1428
404	399	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.1428
405	401	湾岸デッドヒート	RAC	6.1297
406	400	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.1221
407	406	Race Drivin'	RAC	6.0939
408	403	エアーズアドベンチャー	RPG	6.0921
409	404	NIGHTRUTHT（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0909
410	405	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.081
411	407	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	6.0294
412	408	ホーンテッドカジノ	TAB	5.9705
413	409	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.96
414	410	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.9411
415	411	HYPER REVERTHIONハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
416	412	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
417	413	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	RAC	5.9
418	414	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.8571
419	415	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	5.8148
420	417	バーチャルカジノ	TAB	5.7826
421	418	スペースインベーダー	SHT	5.7826
422	419	フィッシング甲子園	SPT	5.7647
423	416	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.75
424	420	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
425	421	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.738
426	422	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
427	423	アクアワールド 海美物語	ETC	5.6363
428	425	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
429	424	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.6
430	427	戦略将棋	TAB	5.6
431	426	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.5996
432	430	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.5759
433	428	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5518
434	429	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.5384
435	431	ブレインバトルQ	QIZ	5.5171
436	432	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.405
437	433	FIFAサッカー'96	SPT	5.3888
438	434	ケイルレーサー	RAC	5.3743
439	435	「占都物語」そのⅠ	ETC	5.3529
440	436	麻雀厳流島	TAB	5.3333
441	437	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.317
442	438	ハイオクタン	RAC	5.3125
443	439	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.2631
444	441	Break Thru!	PUZ	5.2352
445	442	ダイダロス	SHT	5.209
446	443	TAMA	ACT	5.1836
447	440	GALJAN（X指定）	TAB	5.1818
448	444	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.1142
449	445	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.1136
450	446	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.9531
451	447	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	4.8846
452	448	球転界	PIN	4.8666
453	449	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
454	450	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	4.8076
455	451	タイタンウォーズ	SHT	4.8
456	452	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7777
457	453	HORROR TOUR	ADV	4.7368
458	458	3D Lemmings	PUZ	4.7272
459	454	シミュレーション・ズー	SLG	4.7142
460	455	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.7058
461	456	サイベリア	SHT	4.6521
462	新	ファーランドストーリー～破滅の舞～	S•RPG	4.6
463	457	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.5324
464	459	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4827
465	460	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.4117
466	461	バーチャルバレーボール	SPT	4.125
467	462	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.1
468	464	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.0937
469	463	結婚前夜（限定販売）	ETC	4.0864
470	465	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.0
471	466	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.0
472	新	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0
473	467	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
474	468	熱血親子	ACT	3.8641
475	469	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8461
476	470	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.8333
477	472	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	3.7333
478	471	北斗の拳	ADV	3.7247
479	473	必殺！	ACT	3.6875
480	474	ゲン ウォー	SHT	3.6
481	475	FIST	ACT	3.3636
482	新	グリッドランナー	ACT	3.3
483	477	ジョニー・バズーカ	ACT	3.2857
484	476	学校の怪談	ADV	3.2796
485	478	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	3.2461
486	479	ハートビートスクランブル	ADV	3.1052
487	481	結婚～Marriage～	SLG	2.8835
488	480	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.8571
489	486	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	2.826
490	482	カオスコントロール リミックス	SHT	2.7755
491	483	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7083
492	484	カオスコントロール	SHT	2.6666
493	485	PLANET JOKER	SHT	2.6511
494	487	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.4545
495	488	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.4285
496	489	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.2307
497	490	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.0238
498	491	デスクリムゾン	SHT	1.8914

オッズ表サターンB寸評

今週は平穏？ 中堅B表は意外な掘り出し物も？

今週の中堅層オッズ表Bは、新着ソフトが1本入ってきただけで、いつもの大きな変動はなかった模様。ただし、「ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織」は22ランクダウンとやや下降気味。次週は乱調？

B表唯一の新着だった「新世界七大文明」。

「ときめき」人気は今後どうなる？要注目。

オッズ表サターンC寸評

熱い季節には熱い最下位争い!? いよいよ500位突破目前!!

世間ではあの名作「スター・ウォーズ」が再びブームとなっているが、ブームと言えばまさに今の読者レースは最下位帝王争いブームの真っ最中（なのか？）。数々の周期的な凶敵を打ち破る帝王デス様の様子は、「宇宙○艦ヤ○ト」のごときSFの王道（なのか？）！ この夏のボーナス間近の諸君。迷わず試せ！（本当か？）

原作は楽しいが、ゲームは…の「エルフ」。

洋ゲーは総じて下位に出がちの「グリッド」。

今週も1点圏域にて御就寝のデス様デス。

【うおー】「……サタマガ編集部チェーック!!」「わっ。ビックリしたなぁ、もう」「次号はセガファンにちょっと朗報。きたぜ例のアレがっ！（これぐらいならいいよね？）」「おおっ」「さらに再来週に向けて、世紀のカウンドダウン開始！ 何が起こるかは見てのお楽しみ！」「さらにさらにィ！ その次の週にはビッグな映像を最速で！」「た、たいちょう……。そんな先までスケジュール満杯なんスカ？」「夏はサタマガ、毎週サタマガ」「隊長、そのサブリミナル宣伝、やめてください」「次号もいくぜっ！」

↓次回出走予定馬パドック情報

そろそろ今週末あたりから気になるソフトが続々出てくるね。まずは発売ずみソフトを先取りチェック!

?着 龍的五千年

イマジニア／'97·5·23
6,800円／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	4.66

一昔前の典型的なADVといった感じ。選択肢も少なくて、物語がほぼ一本道。しかも中国を舞台にした重々しい雰囲気のわりに、ノリは軽くて、先の読めてしまうストーリー展開も気に入らない。これでは、合格点をあげるわけにはいかない。一昔前なら、良かったかもしれないが。(群馬県・阿部知加子・16歳) 他の部分はともかく、戦闘シーンは良くできていると思う。それだけに残念な作品。(東京都・坂口正樹・22歳)

?着 ファンタステップ

ジャレコ／'97·4·25
5,800円(マウス対応)／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.66

まず、音楽が素晴らしいし、色彩も抜群。ストーリーもなかなかよい感じで、自由度の高さも戸惑うほど。難しい面もあるが、先を急がずゆっくり楽しみたい作品。ただ、操作性だけはもう少し改善を望みたい。また、半透明がうまく表現できていれば良かったのに。(岡山県・中村道一・27歳) 全体のまとまりがあっていいが、オーソドックスすぎるのが難。(佐賀県・水戸憲司)

?着 ブラックドーン

ヴァージンインタラクティブ／'97·4·25
5,800円／SHT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.66

海外モノのフライトシミュレーター風シューティング。この手のものにしては難易度がそれほど高くなく、初心者でも楽しめそうなのがうれしい。ゲームとしても悪くはなく、難をいえばストーリー性が乏しいのが残念。だが、そこまで求めなくてもいいかもしれない。(兵庫県・久保田雅洋・18歳)

?着 DREAM SQUARE 雛形あきこ

ビデオシステム／'97·2·14
3,800円／ETC

予想オッズ	?
本誌の平均点	—

静止画、ムービーともにキレイで、ボリュームもけっこうある。また、料理や雛形あきこのホームページの紹介などもあって、ボリュームもかなりなもの。他社製の同様ソフトより、質、ボリュームともに秀でている。ファンならずとも、この手のジャンルが好きなら買ってもいいかも。(群馬県・桜井孝・34歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●読者アンケートのハードのリストに「たまごっち」は入らない……だろうな。(大阪府・高島洋一・17歳)
●「ソニック・ザ・ファイターズ」は本当に発売されるのか不安なのはオレだけではないだろう……。(千葉県・鶴田博信・18歳)
●門井先生の4コマ漫画は面白いけど、予告は週○ジ○ンプ並みのウソ予告ですな。(神奈川県・石井智也)

セガサターンソフト総評

新作ラッシュを待て!

やっぱり気になる話題作がたくさんあってこそ楽しみが増える読者レース。長い梅雨を抜ければ、いよいよボーナスシーズンから夏休みまで新作ラッシュまっしぐらだぞ。別の意味で熱い首位争いも、話題作を絡めてさらに白熱しそうだね。次号も注目!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.788
2	2	セガサターンキーボード(セガ／9,800円)	9.3508
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ／9,800円)	9.3283
4	4	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2145
5	5	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1512
6	6	ホリパッドSS(ホリ／1,500円)	8.7931
7	7	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.7837
8	8	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.75
9	9	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7217
10	10	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.6871
11	11	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800／2,900円)	8.6694
12	13	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.6026
13	12	セガサターンツインスティック(セガ／5,800円)	8.5955
14	14	ファイティングコマンダーSS(ホリ／2,480円)	8.5098
15	15	セガサターンワープロセット(セガ／29,800円)	8.3703
16	16	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.1854
17	17	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.0817
18	18	ファイタースティックX ZERO2(アスキー／3,900円)	8.0
19	19	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.7659
20	20	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.68
21	21	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.6588
22	22	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.3369
23	23	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.3019
24	24	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	6.9868
25	25	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	6.913
26	26	スクリーンマウント·サイト(タニオ·コバ／1,200円)	6.7954
27	27	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.423
28	28	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	5.6478
29	29	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.4857

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフは、先週同様、タカラの新作「エーベルージュ」だ。創造魔法の学校で出会う少女達と過ごすこのSLGゲームは、はたして何着で登場するのかな? 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「エーベルージュ」は何着だ?

【隊長さんの予想】ワシは先週と同じ。79着でどうよ。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し変えて128着でどうよ。

5/30号当選者 6/6号着順予想「GROOVE ON FIGHT(2回目)」は、隊長さんニャピンの71着で決着。予想例が効いたのか、難しいながら正解者は全応募者中、7名いた。抽選の結果、当選者3名は、1回目の当選者とともに欄外で発表だ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は対戦格闘の意欲作「D-XHIRD」の予想をしてもらうぞ。キャラクターも多彩なこのゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「D-XHIRD」は何点だ?

【隊長さんの予想】読みにくい予想じゃが……。6.2852で。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し高め。6.7549な。

6/6号当選者 6/6号予想「THE UNSOLVED(2回目)」は、まだオッズ表にランクインしてきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちを。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

➔ハガキの書き方例

103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)『セガサターン読者レース』係 (住所)(TEL)(氏名)(年齢)

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ!要注意!!
(セガサターンソフト 5本まで)
サクラ大戦(10点)
バーチャコップ2(10点)
·新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression(9点)
·レイヤーセクション(9点)
·学校の怪談(2点)
(周辺機器も募集中!)
(コメント)(ほしいソフト名)
「エーベルージュ」着順予想:22着
「D-XHIRD」オッズ予想:5.2631
※応募券がないとボツだよ!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:コードレスパッド2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は6月12日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

6/6号当選者 6/6号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は三重県·福嶋啓司くん、岡山県·中井康志くん、愛媛県·相原和子さん、岩手県·松田隆一くん、神奈川県·石田弘樹くんの5名だ。おめでとう!

【恒例のお楽しみ当選者】「と、いうわけで、『GROOVE ON FIGHT』着順予想当選者発表じゃ。まずは第1回目。こちらは正解者14名。抽選の当選者は、山梨県·梅村隆くん、大阪府·山本武彦くん、奈良県·鈴木賢治くんの3名じゃ。さらにさらにィ、2回目の抽選3名は東京都·神田正平くん、京都府·中垣健一くん、鳥取県·鈴木誠くんで決定じゃ」「おめでとう。それぞれにソフト1本ずつ送るッス」「ん」

CD4枚組に！ 値段すえおき！『リアルサウンド』体験版入手！

先週はお休みをいただいた"週刊ワープ"だが、今回は『リアルサウンド』の体験版をいち早く入手。飯野氏へのインタビューはもちろん、編集部によるレビューを掲載する。

特報!! SPECIAL REPORT

CDと比べても遜色のない音質を実現

Real Sound
～風のリグレット～

●ワープ ●7月18日発売予定 ●6,400円
●インタラクティブサウンドドラマ
●CD-ROM 4枚組

音質は万全! 完成も間近

編集部：まずは恒例となった感もありますが、制作状況の進行ぐあいなどからお願いします。
飯野：曲、効果音、セリフのミックスは完了しまして、素材は全部終わりました。監督の仕事は終わったとこです。プロデューサーとしての役割も半分は終わりですね。いまは企画者として、調整の作業をしています。今回の作品のゲーム的な部分って、相手の女性がこっちのことをどう思うかってことなんですよ。プレイヤーの立ちふるまいによって、女の子の感情がどう変化するかですね。このセリフで、どれだけ博司のことを好きになるか、それとも「えっ？」って感じるか。しかも、ある大きな運命の分かれ目で、どういう感情だったら博司のことを好きになるかが重要なんです。

例えばあるシーンで、女の子が博司に問いかけてくる。で、そのとき何と答えれば相手はどう思うかなんて、決まってないんじゃないですか。

言う相手と言われる相手次第。女性100人いれば100人とも違うんで。脚本の坂元さんと僕との間でも意見が別れることがあるんですから。難しいですよね。
編集部：なるほど。ところで、サターンで音を鳴らした場合、音の鳴りは元の音と比べてどう変わりますか？ 特徴などがあれば。
飯野：（CDの音質と比べて）全然変わんない。一応44.1キロと16bitステレオは守り抜いたんですよ。結果的に。そんなのありえないと思うかもしれませんが、CDとほぼ同じ音質なのに、4倍の長さの音を入れることができるようになって。これは僕らだけの技術じゃなくって、提携しているニューヨークの開発会社の技術によるところも大きいんですけどね。

つまり『リアルサウンド』って技術的にも快挙なんです。これからサターンでオーディオ系のゲームを出すなら、そのプログラムを使っていい音が鳴らせますよ。
編集部：格闘ゲームとかでは声が割れちゃってたりしますからね。醒めてしまいますね。

飯野：ゲーム史をざっと見渡しても、こんなことありえないんじゃないかな。こんないい音質で、これだけ長く流せるのって。普通どんなのだって22キロだし、モノラルが多いでしょ。アクションゲームとかならないわけではないけど、曲はそんなに長くないし。ムービーものだと同時に音と動画を読まなくちゃいけないから、22キロ8bitになっちゃうし。なおかつ録音状態もエンジニアも最高ときた。ここまで音にこだわったことは珍しいんじゃないかな。

ちなみに大川さんは、後半の方は映画の「もののけ姫」の仕事と重なっちゃってホント大変そうでしたけど(笑)。

映像にはしたくない!

飯野：とはいえ、脚本なんです、やっぱり。それと画面がないこと。そしてラブストーリーであること。やっと実際に実感できてきましたね、これらのよさが。マンガでもTVでもない、違った感覚なんだよね。しいて言えば、小説に近いっていうか。イヤってくらい情景が浮かんできます。実際にビジュアル化の話も来てるんですが、テレビ版とか映画版とか。でもね、このシーンは映像にされたくないなって所があって(笑)。やっぱり、インタラクティブで、映像がない世界でやってみたくてふたりで浜辺で遊んだり、ふたりでバスを追いかけるシーンって、やっぱりひとりひとり違うわけで。たぶん、それはその人が思い浮かべたシーンがベストですね。

編集部：ひとから「すごいものがある」って聞いた時に、思い浮かべてわくわくしますよね。その気分のまま入れるみたいな。

飯野：そうですね。で、肝心のストーリーなんだけど、主人公の博司(ひろし)は卒業間近の大学生。で、泉水(いずみ)っていう短大卒で就職している娘とつきあってて、その娘は初恋の相手なんですよ。でもあるとき彼女がいなくなっちゃうんです。彼女に就職先を紹介してもらえる矢先に。いわゆる失踪ですね。

で、家にいったり電話したりするんだけど、全然連絡がとれない。で、数日後、泉水の部屋の前に行ってみると鳥をつれた菜々(なな)という娘がやってくるんです。その娘は泉水の手帳を拾ったんで、届けにきたんですけど。

そしてふたりで部屋の中を調べてみると、泉水が故郷へ向かったことがわかるんです。

博司と菜々は泉水を追うことにして、その日のうちに夜行列車に乗る……というストーリーなんですよ。ロードムービー的なラブストーリーですね。殺人とか、爆弾とかが出るわけじゃないんですが、日常の中でも起こるわくわくするようなことや、楽しいこと、辛いこと、せつないことみたいなのがいっぱいつまった物語になっています。

編集部：死とセックスのイメージは皆無?

飯野：そういうのって、興奮はするけど残らないし、感情移入はしない。面白かった経験は残るんだけど、人にどこが面白かったか聞かれた時に、ありきたりなことしか答えられないんだよね。『～風のリグレット～』は、本当に気に入ってくれた人は、CDを何十年も持っていてくれると思います。心の引き出しを勝手に開けて、思い出をひっぱり出しますから。留守の間に泥棒に入られて驚くんだけど、意外なものが見つかって嬉しいみたいな。それは初恋の記憶だったり、学校だったり。ほんとにいろいろなシチュエーションがあるんです。一緒に雨やどりをしたり、バスを追いかけたり、話の中の主人公が自分を見つめ直す過程が、プレイヤーも心の引出を開けていくという感じですね。

編集部：なら、プレイヤーに聞こえる音は、博司が聞いた音なんですね?

飯野：そう。ただ、イベントシーンっていうか、映画みたいにカメラがひいたシーンとかもあるんで、全部が全部そうではないですけどね。

編集部：ストーリーからは外れてしまうんですが、勝手なシーンまで引き出してきますよね。ビジュアルがないことは、そういうことをこれまでのゲーム以上に許しているともとれますし。

飯野：なるほどね。……ハッピーエンドじゃなくてもきれいなんです。あとそうだ／　最新情報／　CDが3枚から4枚になりました。作品が大きくなっちゃって(笑)。でも価格は一緒です。

『リアルサウンド』体験版を聞いて

慌ただしい日常の中で、過ぎ去った過去に思いをはせる。『リアルサウンド』によって、あなたはどんな記憶を蘇らせるのか。店頭などで配布される体験版は音楽CDなので、セガサターンをお持ちでない人もぜひ試してほしい。

ケース：1
担当ライター高橋祐介の場合

『～風のリグレット～』は、女の子と一緒に故郷を訪れる話なのだという。あいにく僕にはそんな経験はない。なので何も思い浮かばなかった……というのは冗談。体験盤は出だしの40分ほどのストーリーなのだが、聞いているうちに、ストーリーとはまったく関係のない、ある映像の記憶が頭の中に浮かび上がってきた。ストーリーはストーリーで理解できているのだが、それとは別のイメージも頭から離れなくなってしまったのである。今となっては何から得た記憶なのかすら覚えてはいない。だが、一度思い出してしまった今、それは決して消えることのないものに変っている。

＊　＊　＊

舞台はダム工事で水没した村。主人公はその村で育ち、今は都会に住む青年である。都会での生活に疲れた青年は、列車へと乗り、何年かぶり（青年は忘れてしまっていた）にこの地を訪れた。正確には「帰ってきた」のであった。

青年は村の大部分が水没したことを知ってはいた。が、自分の目で見ることによって、初めてそれを実感する。もはや彼の知っている光景はどこにも残されていなかったのだ。変っていなかったのはあの山と、空の色だけだった。彼には自分が故郷に帰ってきたことが、ひどく虚しいことに感じられた。

水辺を歩いていると、そこに一軒の貸しボート屋を見つける。桟橋には、白いワンピースと麦藁帽子の似合う少女が座っていた。彼女は、青年のことを知っているらしい。彼ははっきりとは少女のことを覚えてはいなかったが、彼女といっしょにボートに乗り、湖に乗り出す。

しばらく漕ぐと、青年が通っていた学校が見えてくる。小高い場所にあった校舎の２階は、下流のダムの水位によって、ときおり姿を表すのだという。青年は、破れた窓から、ボートを校舎の中に滑り込ませる。

かつては廊下だった水路を漕ぎながら、青年は学校での生活を思い出す。そして青年は、自分が子供の頃、幼なじみに抱いていた思いこそが、自分の初恋だったと気がつくのだった。

再び湖に出ると、突然つむじ風がふき、少女の帽子が飛び、湖面に落ちる。帽子を見ていた青年が少女の方に視線を戻すと、そこにはもう少女はいなかった。湖面は静まりかえっており、少女が落ちた様子はない。

その時、青年はとうとうすべてを思い出す。少女は、青年がまだこの村に住んでいた頃、死別した幼なじみだったのである。

青年は、麦藁帽子を持って、都会へと戻った。彼は、夏が来るたびにその麦藁帽子を窓辺に置く。そして、今年の夏もまた、あの湖へボートを漕ぎにいくのだ。

湖は、あの少女と会わせてくれるだろうか？

＊　＊　＊

今となってはそれが映画だったのか、テレビだったのか、小説だったのかすらわからない。題名を思い出すこともできないのだ。そんな薄れゆく記憶が、僕の心の引出の中には、たくさんしまわれているのだろう。

ある暖かい日曜日に出会った、あの娘との何気ない会話。僕が思いを寄せていると勝手に勘違いしていたあいつ。昼下がりのデート。ある日を境に、決して口をきいてくれなくなったクラスメイト。つきあっている娘がいるのに、別の娘を口説こうとしている自分に気がつき、嫌な気分になったこと。様々な顔や出来事が蘇る。『リアルサウンド』に心の引出しをひっくりかえされて僕は少しだけ不機嫌になった。

『リアルサウンド』にひっくりかえされた心の引出しに入っていたものは？

特報!! SPECIAL REPORT

アトラス2大新作

【ヒトミ】今の人たち、かっこよかったね!

デビルサマナーシリーズ第2弾!

デビルサマナー ～ソウルハッカーズ～

●アトラス●11月発売予定●RPG●6,800円(CD2枚組)

9月に10万枚の体験版も!

去る5月27日(火)、都内ホテルにおいて、アトラスがセガサターン用新作2タイトルの発表会を行った! 1つは95年12月、セガサターン用オリジナルとして発売された「真・女神転生～デビルサマナー」の第2弾「デビルサマナー～ソウルハッカーズ～」。そしてもう1つが、「女神転生」の世界観を持つシミュレーションRPG「魔神転生」シリーズの最新作「RONDE(ロンド)～輪舞曲～」。それぞれ9月、11月の発売を予定しており、サターンのラインナップはより厚みを増したといえるだろう。ここで、その発表会の詳細を一気に紹介する。10周年を迎えた「女神転生」シリーズ、この新作2タイトルは間違いなく、その地位を強固なものにするだろう。

発表会ダイジェスト①

この2タイトルで100万本以上を!

まず、アトラスの原野社長が、会社概要を紹介。アトラスといえば、ゲームファンはもとより、「プリント倶楽部」の大ヒットにより、一般層にも知名度があるメーカーだ。主軸になるのはゲームソフトの開発で、中でも「女神転生」シリーズは10年を経て、その中核を担うタイトルにまで成長している。原野社長は、「今日発表した『RONDE』と『デビルサマナー～ソウルハッカーズ～』の2本で100万本を超えるタイトルにしたい」と語る。

(株)アトラス・代表取締役社長・原野直也氏。家庭用ゲームソフトは、今年度、16タイトル、計200万本を目指す。

 ※新作の画面写真はいずれも開発中のものです。

タイトル発表速報!!

HP 19/ 25
みろく
LV 1 ノーマル
ATP 10
DFP 5
HIT 100%
HP 27/ 27
ブロッケン
LV 4 ノーマル
ATP 8
DFP 4
HIT 97%

魔神転生シリーズ最新作

RONDE ～輪舞曲～(ロンド)

慶太
「うわさだと、このクリスタル像にある波長の光を当てると虹色に

●アトラス●9月中旬発売予定●シミュレーションRPG●6,800円（CD2枚組）

発表会ダイジェスト②
10年目のメガテンはサターンで!!

続いて横山常務取締役からは、「ファミコン版『デジタルデビルストーリー女神転生』（発売は（株）ナムコ）が発売されて今年で10年。また、『女神異聞録ペルソナ』（PS）は、『魔神転生』シリーズを含めて10作目にあたります。これを記念して『女神転生』の本も出版しますが、10年目の"メガテン"は、この新作2本をもってセガサターンで決めたいと思います」と、ユーザーにはうれしいコメントが飛び出したぞ。

（株）アトラス・常務取締役・横山秀幸氏。「プリクラも大成功していますが、やはりメインはゲームソフト開発」と語る。

発表会ダイジェスト③
セガもバックアップ!

さらに発表会には、セガの毛塚取締役事業本部長や岡村サターン事業部長が登壇。年末にかけてのイチ押しタイトルとして全面的にバックアップするとのことだ。「ソフトのラインナップで弱かったRPGを強力に支えていただく（毛塚）」。「PRGは市場の中で非常に大きなポジションを占めるジャンル。この新作は年末商戦に向けての大きな起爆剤になる（岡村）」。セガのアトラスに対する期待の高さがうかがえた。

セガ・コンシューマ事業本部本部長・毛塚毅郎氏。

セガ・サターン事業部事業部長・岡村秀樹氏。

次ページより各タイトルの詳細に迫る!!

デビルサマナー
～ソウルハッカーズ～

発表会出演者

ディレクター
岡田耕始氏
(株)アトラス・第1開発部。メガテンシリーズのディレクター。

アートディレクター
金子一馬氏
(株)アトラス。世界観設定。キャラ、悪魔などのデザインを担当。

テーマは情報化ネットワーク社会の危機

ゲームの舞台は、200X年の天海市。そこに住む主人公は、仲間達とハッカー集団“スプーキーズ”を結成し、企業などのあらゆるコンピュータをハッキングしていた。ある日、ネットワーク上の仮装都市「パラダイムX」にアクセスしたところから物語は始まる……。

金子氏による神と悪魔をモチーフにした敵モンスターの登場総数は300体以上。そのモンスターを収録したソフト「悪魔全書Ⅱ（仮）」も発売が予定されている。

金子氏入魂の「悪魔全書Ⅱ（仮）」も発売予定

まず気になるストーリーだが、前作「デビルサマナー」とのつながりはない。しかし、そのシステムや世界観は継承しつつ、新たな感動を与える作品になることは間違いない。「数年後に来るであろう情報ネットワークの危機をテーマに挙げています。デビルサマナー２ではなく、ソウルハッカーズというタイトルをつけたこともキーポイントになっています（岡田）」と、単なる続編ではないことがうかがえる。

また、世界観に関して「デジタルネットワーク社会の中での人と人とのつながり、絆をテーマにしています（金子）」。近未来の現実社会を舞台に、ネットワークの危険性や高度情報化社会のひずみ、その中で生活する人々の戸惑いという形で描かれていくのだ。主人公達も、ハッカーの不良少年グループという、近い将来ありそうな現実味を持っている。

よりバージョンアップした各システム

基本的なシステムは「デビルサマナー」を継承しており、２Ｄフィールドで移動し、各ポイントは３Ｄダンジョンとなっている。敵モンスターとエンカウントすると、戦闘や仲魔にするための会話をする。仲魔にした悪魔は召喚して戦闘に参加させることができるが、その悪魔の持つ性格付け＝ヴァイスシステムがバージョンアップ。「僕の描いた悪魔がヴァイスシステムでまるで息をしているような雰囲気になると思います（金子）」。悪魔合体は、前作同様業魔殿で行うのだが、ハンディCOMを使うと３Ｄダンジョン内でも２身合体が可能になった。「プレイヤーの方にダンジョン内での会話と合体にのめり込んでもらいたい（岡田）」

前作

シリーズ最大の特徴が悪魔合体。これにハマる人は多い。

POINT 1 わかりやすさを追求！

●オリジナルCOMをカスタマイズできるインストールシステム
●中断機能搭載

インストールシステムとは、プレイヤーがゲームシステムをカスタマイズできるもので、ソフトにより、先制攻撃の確率を上げたりできる。また、セーブポイント以外でも任意の場所でゲームを中断できるようになった。電源を切ると消えてしまうが、かなり重宝しそうだ。

前作はセーブポイントが決まっていたため、ダンジョン内では緊張の連続。

POINT 2 屋外ダンジョンも！

●モーティブオブジェクト
●段差の表現
●立体交差
●動くメッセンジャー

建物内以外の屋外の倉庫なども３Ｄダンジョンで表現。ダンジョン内も、ゴンドラなどの仕掛けや、スロープ、段差などがあり、よりリアルに。２Ｄフィールドは立体交差があり、ルート発見の楽しさを作り出している。また、メッセンジャーも見えるようになった。

3Dダンジョンがシリーズのウリの1つ。ますますパワーアップしていく。

POINT 3 悪魔交渉も強化！

●メッセージパターンは１万以上
●意外な結末や継続会話も

シリーズ最大の特徴でもある悪魔との会話。そのパターンは何と１万以上ある。というのも、いつも同じパターンが通用するわけではなく、意表を突く展開が待ち受けていたり、次に悪魔にあったときに、その悪魔が以前の会話を覚えていたりするからである。

いかにコツをつかむか。月の満ち欠けやレベル、属性などが関係している。

前作「真・女神転生デビルサマナー」～悪魔召喚師

前作は「真・女神転生」シリーズのサターン版ということで、いやが上でも注目された作品だ。ポリゴンによるCGやイカす音楽はもちろんのこと、ストーリーも、パソ通を楽しんだり、彼女とデートしたりする何の変哲もない主人公が、いきなり悪魔に襲われ、その魂がデビルサマナーに乗り移るという息をつかせぬ展開。そのストーリーに、悪魔合体に、ハマった人も多いだろう。

いきなりデビルサマナーになった主人公。様々な事件に巻き込まれながらも、自分の体を求めて戦っていく。

RONDE (ロンド) ～輪舞曲～

発表会出席者

キャラクターデザイン 柳澤一明氏
漫画家。「月刊コミックビーム」で「真・女神転生カーン」を執筆中。

シナリオ&ゲームデザイン 柴田達二郎氏
同第2開発部「RONDE」のシナリオとゲームデザインを担当。

プロデューサー 岩田祐一氏
(株)アトラス・第2開発部。「魔神転生II」よりプロデューサーを担当。

テーマは“転生”と兄弟愛

「RONDE」のテーマは“魂の転生”と“兄弟愛”。「登場人物それぞれの魂が、いろいろな状態を保ち、お互いに干渉し合って、弱くなったり、逆に強くなったり、いろいろな形に変容していく。それを転生という概念とつなげて、どのように変容していくのかが1つのテーマになります。兄弟愛も魂の編成にからんで、兄弟という人間関係がお互い干渉しあいながら、それぞれの魂の変容を経験していきます（柴田）」。

マルチストーリー＆マルチエンディングを採用しているが、これまでのシリーズにあった神と悪魔、ロウとカオスといった対立の図式はなく、幅広いユーザー層にアピール。また、柳澤一明氏による赤ん坊からロボットまで国際色豊かなキャラと、50本以上入るというムービーがそのストーリーを盛り上げる。

主人公 弥勒飛鳥

物語は主人公・飛鳥と友達達が博物館の遺跡の展示を見ている途中に突然魔物達に襲われ、主人公の弟・聡が連れ去られてしまうところから始まる。飛鳥は疑問を抱きつつも、弟奪回のために魔界に足を踏み入れる。

新システム満載&より遊びやすく

3Dで表現される戦闘シーン。攻撃や魔法など、500以上のキャラパターンがある。

「RONDE」はシステム面でも新たな試みがなされている。

中でも仲魔システムが大きく変わっており、「魔神転生」を含め、これまでのメガテンシリーズでは、戦闘前に悪魔と交渉をして仲魔にしていたが、「RONDE」では、悪魔を倒してから、かつ必ずしも会話が発生するわけではないとのこと。「仲魔にできるかどうかはプレイヤーの運しだいというところもあります（岩田）」。手当たりしだいに仲魔にするということはできなさそうだ。また、仲魔にした悪魔に自分で好きな名前を付けられるようになったので、悪魔により愛着をもって接することができるぞ。

そして、REMIX（悪魔合体）では、通常の2身、3身合体に加え、同じ悪魔を作り出すクローニング、遺伝子を抽出して蘇らせるクリエイトなど、大幅にパワーアップ。その使い分けが重要そうだ。

戦闘では、武器に回数制限があり、貴重な武器は使い所を考えるなど戦略性がアップ。そのほか、英語、日本語表記の切り替え、アニメのオン、オフなど、ユーザーフレンドリーな設定ができるなど、より遊びやすくなっている。

すでにプレイ可能！

発表会の後、別会場で、プレイアブルな「RONDE」が展示されていた。3Dということで、最初はとまどう人も多かったが、その美しいCGやムービーに見とれる人が多かったぞ。

魔神転生シリーズ

魔神転生

- スーパーファミコン
- 1994年1月28日発売
- シミュレーションRPG
- 9,800円
- 12M＋バッテリーバックアップ

従来のRPGである「真・女神転生」シリーズのシステムや世界観を引き継いだターン制シミュレーションRPG。主人公は、悪魔との交渉や悪魔合体によって強力な仲魔を増やし、ステージごとに決められた勝利条件を満たしながらクリアを目指す。

RPGより難易度が抑えられており、“メガテン”初心者でもすんなりその世界へ入ることができる。

フィールドで戦闘やイベントが発生すると下のような画面に。

戦闘は1対1。もちろん主人公は悪魔と交渉することができる。

魔神転生II スパイラルネメシス

- スーパーファミコン
- 1995年2月19日発売
- シミュレーションRPG
- 11,800円
- 24M＋バッテリーバックアップ

「魔神転生」シリーズ第2弾。グラフィックや演出面など、すべてがパワーアップ。ストーリー上のつながりはないが、仲魔システムなど従来のシステムを継承し、シナリオマップ数や登場する悪魔の種類が増え、さらに3身合体も可能になったのが特徴。また、フィールドマップがクォータービューに変更され、よりサイバーなイメージが強まった。

「魔神転生II」の世界では悪魔合体を「REMIX（リミックス）」と表現。これは最新作「RONDE」でも使われている。

より強力な悪魔を作って戦わせ、クリアを目指す。それが醍醐味。

続報を待て!!

毎週攻略!

ソニック ジャム

SPECIAL 特報!! REPORT

完成度 100%

期待のジャムもいよいよ完成。今週から収録4タイトルの攻略編をお送りするぞ。

●セガ●6月20日発売
●4,800円●アクションゲーム
●マルコン対応

ハイスピードアクションの元祖が帰ってきた!!

移植作業も無事終わり、発売まであと2週間まで迫った「ソニックジャム」。ソニックチームが贈る傑作アクションゲームがついに諸君の手に届く時が来た。今回はその元祖である「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のワンポイント攻略編をお送りするぞ。記念すべきソニックのデビュー作品。そのハイレベルな完成度を思いっきり堪能しよう!!

ソニック・ザ・ヘッジホッグ DATA

メガドライブ版が発売されたのは'91年7月26日。4メガロムカートリッジで価格は6,000円だった。舞台は伝説の秘宝カオスエメラルドの眠るサウスアイランド。島の安息を乱すエッグマンを追っ払うために、ソニックが立ち向かっていく。全世界での販売本数はなんと600万本。その後のゲーム界にも大きく影響を与えた大傑作だ!

ZONE 1 GREEN HILL ZONE

最初のゾーンだけに、難しいことはそれほどない。単純に右へ向かって進んでいけば自然にゴールへたどり着けるはずだ。360度ループを一気に駆け抜けよう。敵も強くはないが、ハチ型ロボのビートンの時間差で出す弾には注意が必要。弾を撃たれる前に倒してしまおう。

上級者はアクト1での29秒クリアを目指してみよう。スタート地点からゾーン中央付近をノンストップで駆け抜けてGO!

各アクトの下のほうを通るのは危険。トゲがあるところはダメージですむが、ないところに落ちると即死だ。上を走ろう。

CHECK!
丸太の一本橋にねじれ状にトゲがついている。あわてずに回転に合わせて歩こう。

EGG MAN!

最初のエッグマンマシンは大きな振り子状の分銅で攻撃。ソニックを分銅の反対側に位置させて、それを飛び越えるようにして体当たりしよう。振り子が揺れるリズムに合わせて8回攻撃すれば倒せるぞ。

TOPICS① アイテムをゲットォ!!

モニター状のボックスに入ったアイテムは5種類。スピンして壊せば中身が取れる。

ビッグ10リング
ひとつ壊すとリングが10個手に入るボーナス。

ハイスピード
ソニックの加速力が大幅にアップ。軽快に走れるぞ。

バリア
丸いバリアが張られダメージに1回だけ耐えられる。

無　敵
BGMが早まりソニックが無敵になる。効果は約20秒。

1UP
ソニックが1UPする。これは嬉しい。数少ないけど。

TOPICS② スペシャルステージへ!

スペシャルステージにはアクトクリア時にリングを50個以上持っていると出るビッグリングに入れば行ける。

スペシャルステージはソニックを動かし、ステージ自体を回転させる。うまく誘導して最深部にあるエメラルドを取ろう。すべてを入手しエンディングを迎えると……!?

ZONE 2 MARBLE ZONE

ゾーン1とはうって変わって複雑に入り組んだ地下の遺跡。トラップも多く、慎重に進まないとすぐリングを失ってしまうだろう。浮いたブロックに乗り、突然飛び出すトゲをかわし、マグマの海を回避していこう。ダメージを食らってもリングがあれば大丈夫だが、動く壁やトゲに挟まれると即死だ。体を攻撃できないイモムシのナールは正面からスピンダッシュで倒せ。

何もなくても油断は禁物。上を見上げてみるとこの通り。レバーを上下に入れ確認してみよう。

後ろから迫ってくるマグマに気を取られすぎて前方にあるトゲに挟まれないように。

CHECK!
トゲトゲの吊り天井。上に乗れるので利用しよう。トゲは横から触れれば大丈夫。

EGG MAN!

マシンの下側から炎の塊が落ち、それが足場に広がる。ここもエッグマンの左右反対側にソニックを立たせ、こちらに向かってきたらジャンプで体当たりをし、炎を落とされる前に反対側の足場に飛び移ろう。エッグマン自体の対処はわりと簡単だが、中央のマグマだまりから時折吹き出す火の玉には注意しておこう。

ソニック1 エピソード
スタート時に聞こえる「セ〜ガ〜♪」の声。これに関するとっておきの裏話。本作のサウンドテストは裏技であるゾーンセレクトに入っていたのだが、じつは本当はソニックがバンドを組んで踊るというハデなものになるはずだったとか。残念ながらそれは開発期間の関係でボツになってしまったのだが、そのために用意してあった容量を急遽このボイスに当てたとか。その容量はなんと全体の8分の1!! どんなサウンドテストだったの!?

ZONE 3 SPRING YARD ZONE

夕暮れ迫るゾーン３はソニックがスプリングで跳びはねる。楽しげな仕掛けも多いが、その中に巧みに隠されたトラップに突っ込まないように。交互に動くブロックに乗って移動する最中、ビートンが画面外から弾を撃ってくることがある。しゃがむなどして確実にかわそう。

赤いスプリングに乗って大ジャンプ！　途中の壁に隠し通路があることも。跳んでいるときにレバーを壁側に入れてみよう。

各所に大小のトゲ球（？）がグルグルと回転している。スピンダッシュがあれば抜けるのはそれほど難しくない（たぶん）。

CHECK!

坂道で追ってくる敵アルマ。丸いときは倒せないので止まってやりすごそう。

EGG MAN!

マシンの下側からトゲを出し、10個の足場を引っこ抜いていしまう。落ちると即死なので、足場が多いうちにケリをつけよう。縦軸が合うとトゲを出してくるので、素早く反応してジャンプ攻撃をしかけていこう。

TOPICS③

「ソニック」のウラワザは？

これまで発表されている裏技はゾーンセレクトや無敵など４つほどある。今回はゾーンセレクトのやり方だけお教えしよう。タイトル画面でデモが始まる前に方向キーを上・下・下・下・左・右と入力し、Aボタンを押してスタートすれば下の画面が出るぞ。

同時に、サウンドテストもこの画面でできる。

ZONE 4 LABYRINTH ZONE

ソニックの弱みのひとつである水中ゾーン。さらにゾーン２以上に複雑な迷宮が展開する。袋小路などが多く存在するが、どこかにあるスイッチを押せば必ず道は開けるはず。息継ぎをしながらじっくり探索していこう。地面に隠れた敵モグリンに激突されないように。

息が持つのは約30秒。５秒前になるとカウントダウンが始まる。水中での息継ぎは余裕を持って行っておくといい。

ここにはアイテムボックスに先へ進むためのスイッチが隠されていた。行きづまったときはちょっと考えてみよう。

CHECK!

ヤリはトゲと違い横から触れることができない。引っ込むのを待って進もう。

EGG MAN!

ここでは縦穴を上に逃げるエッグマンを追いかけていくだけだ。下から水面がせり上がり、途中ヤリや火の玉の攻撃もある。リングを温存して水面のせり上がりよりも早く上へと上がっていこう。

ZONE 5 STAR LIGHT ZONE

ゾーン１のスピード感が再び戻ってくる。気持ちよく進めるが、一部の敵が手強いのと、穴に落ちるとやられてしまう場所が多いところに注意して進もう。各所に仕掛けられた扇風機は、ソニックを押し返し戻ることができなくなる。１UPなどの重要アイテムを取り逃さないよう。

扇風機はクセもの。ジャンプしても戻れない。ソニックの足下に見える床は下からつつけば下がるようになっている。

シーソーは片方に乗ると分銅が反対側に落ちその反動で高く飛ぶことができる。繰り返せば高さもどんどん上がっていくぞ。

CHECK!

手強いボム。近づくと爆発し４方向に火花を落とす。攻撃できないので回避。

EGG MAN!

エッグマンのいる位置にソニックは届かない。マシンが落とす分銅を利用し、シーソーで飛び上がろう。分銅を直接ぶつけてもいいぞ。なお分銅は放っておくと爆発するのでなるべく飛ばそう。

ZONE 6 SCRAP BRAIN ZONE

最終ゾーンは落ちる橋や回転ノコが通過する床、火炎放射器や電気を出す電極などトラップの連続。特に下方向へ移動するときは要注意。これらがたいてい足もとに設置されているからだ。今まで以上に慎重に進んでいく必要がある。ダメージ時は落ち着いてリングを回収すべし。

CHECK!

実害はないが難しい消える床。出るタイミングを見計らって進んでいこう。

移動手段も多彩だが、調子に乗るとすぐダメージ。ときには静止し、ときにはダッシュを使って進んでいくことが必要だ。

最も恐いのが左の上下に動く鉄柱。スピードが速いのでよく見て走り抜けよう。アクト３は一転、ゾーン４のような様相となる。スタート地点のスイッチを押すと床が滑り落ちていくのでダッシュで進もう。床の下を行けば近道だぞ。

FINAL ZONE

ゾーン６から大ジャンプで飛んでくる最終ゾーンはエッグマンとの最終決戦。上空から飛んでくる４つの光球と、ピストン状のメカとの混合攻撃を交互にかわして本体を確実に攻撃していこう。

光球は間隔の大きい場所の下に立ってジャンプすれば簡単に回避できる。

光球が消えた直後にピストンが突き出してくる。エッグマンのいる本体に対し体当たりをブチかませっ!!

次号はソニック２をピックアップ!!

SECRET ARMS

アーケード版を超える勢いで仕上がっていくサターン版「ラストブロンクス」。演出面でも、より熱く、より面白く対戦をするための要素はしっかり入る予定だ。今回はその中でも人気の高かった"隠し武器"を早くも紹介。出し方は秘密だが、これらのお笑い武器はもちろん使えるぞ。

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 STEP I (アーケード完全移植への道) 50%

PERFECT LAST BRONX ラストブロンクス

●セガ●7月25日発売
●対戦格闘アクション●6,800円
●CD2枚組●全年齢推奨

当然使える隠し武器、これで勝ったらうれしさ倍増!?

LISA

おたま&フライ返し
料理に使用する器具。料理器具を武器にするところが女の子らしいがコギャルが料理をするのかは疑問。おたまのほうは頭を叩くと良い音がする。

JOE

トウモロコシ
イネ化の一年作物。ラスブロ発売の頃が旬の野菜。食べ物とはいえ固く、これで叩かれるとかなり痛い。粒が飛び道具になるという副作用はない。

YUSAKU

新幹線(の模型)
JRの都市間高速幹線鉄道。スピードを求めるバイク乗りは、新幹線も好きということか? おもちゃも武器にする遊び心を忘れない主人公19歳。

TOMMY

デッキブラシ

床を掃除する道具。彼の場合、掃除好きというよりバツ当番で掃除といったところか。掃除に使ったあとなら、かなり勝率が高いだろう!?

YOKO

折りたたみ傘

雨、雪などを防ぐ道具。最近の傘は骨組みが軟弱なので、武器には不向き。折りたたみ式なら電車の中に置き忘れる心配もなく安心だ!?

KUROSAWA

ハリセン

紙を幾重にも折った、主に大阪芸人がツッコミに用いる道具。攻撃力の高さはかなり有名で、実際は見た目以上に音も派手。精神ダメージも高い!?

NAGI

スプーン&フォーク

主に洋食を食べるための道具。常に食事が摂れるようにと考えての武器か？　この大きさから、女王様はかなりの大食漢だと思われる。

ZAIMOKU

マグロ

サバ科マグロ属の硬骨魚。旬は冬で刺し身は美味。冷凍済みならかなり硬度も高い。その生臭さから魚嫌いにはかなり手強い武器となりそうだ。

RED EYE

サンマ（箸付き）

秋が旬のサンマ科の海産の硬骨魚。箸が付いているので食べる寸前、焼いたあとと思われる。闇試合は食前運動といったところか。

街

特報!!
SPECIAL REPORT

牛尾はドキリとした。
「何を、いきなり……」

●チュンソフト●今夏発売予定●5,800円●サウンドノベル●CD２枚組

プリクラエキストラキャンペーン

開発が順調に進むサウンドノベル最新作「街」。応募者の写真がゲーム中のエキストラとして使われるプリクラエキストラキャンペーンの応募も先月で締め切りとなった。今週は、気になるそのキャンペーンの結果を聞いてみた。

気になる その結果は？

現在ゲームの各シーンへの取り込み作業が進行中!!

プリクラエキストラキャンペーンは、アミューズメントスペースなどに設定されている「プリント倶楽部」で撮影した写真をハガキに貼って応募するもの。応募された写真の中から抽選で選ばれた100枚が、「街」の各シーンでエキストラとして登場する。桂馬やしおりなどのキャラクターの後ろに、君がエキストラとして出演！ という企画だったのである。気になる「エキストラ」の採用結果と応募状況をチュンソフトの中西氏に聞いてみた。

●

本誌■すでに応募は締め切られたようですね。最終的にはどれくらいの応募数になったのでしょうか。
中西■5000枚を超える応募をいただきました。まずは、応募いただいた方々にありがとうございましたと、お礼を申し上げたいです。
本誌■応募してきた人たちの内訳はいかがでしたか。例えば男女比などは？
中西■男35％、女65％と、やはり女性の方が多かったですね。
本誌■でも、プリクラで遊ぶ男女比から考えると、かなり男性が多かった感じですね。
中西■そうですね。男性の応募者の方のハガキを読んでみると、「初めてプリクラで撮った写真です」とか、写真の下に書いていただいていることも多かったです。ゲームセンターによく行かれる方でも、意外に今回の「街」のキャンペーンで初めてプリクラで写真を撮った方が多いようです。
本誌■もう実際にゲーム上に取り込んでいく作業に入っているようですが、シナリオに合わせて写真を選んでいくのは大変そうですね。
中西■そうですね。でも、今回は背景に写るエキストラということなので、ゲームの作りに大きく影響するようなことはありません。ただ、表情や年齢などの人選で、シビアにならなければいけないところは、担当ディレクターからグラフィック担当者のほうに指示が行くようになっています。ですから、そういう場面では、選んだ写真の中からさらに絞り込む、といった作業をすることになります。
本誌■応募者の年齢層はどうだったんでしょう。
中西■高校生より上、19歳から25歳間での層が最も多く応募いただきました。他に目に付いたのが５歳未満のお子さんですね。若いお母さんが自分の息子さんや娘さんで応募されたようです。ちなみに最高齢の方は、私がハガキを見た中では63歳という方がいました、ご本人曰く現役のゲームファンということで、「こういうユーザーもいるんだ」って。もう、そのインパクトだけで採用になっちゃったようですけど（笑）。
本誌■送られてきたもので、面白い写真もいくつかあったかと思いますが、どうでしょう。
中西■一番多かったのはやっぱり、普通に正面から撮った写真だったんですが、中には明らかに狙ってるな、という感じのものもありましたね。表情を変えたり、ポーズをつけたり、といった類ですが。実際にゲームに使う時は、表情にしても角度にしても様々なものが必要になりますので、私たちの意図したことをわかってもらっているなという感じでうれしかったですね。あと、やっぱりひとりで何枚も応募してくる方や、ハガキの全面に写真を貼ってくる方、お友達と複数で写っている写真の方とか、いらっしゃいましたね。
本誌■それだけ数があると、中には人間じゃないものとかも……？
中西■もちろん、ありましたよ（笑）。

PRINT CLUB EXTRA CAMPAIGN

例えばこのシーンのお巡りさん。こんなとこにもキミの写真が使われるのかも……。

プリクラ撮って、ゲームに出よう！ プリクラ エキストラキャンペーン

東京ゲームショウの会場では、チュンソフトブースにプリクラが設置されていた。確かに連日長蛇の列ができていたが、なんと今回の応募総数の約１割にも達したそうだ。

ペットの募集も！　サタマガ読者多数！

男女構成比　意外に健闘？男性陣

いくら「街」に期待しているからといって、男の子がプリクラの前にひとりで立つのは度胸がいる。約4割が男性という結果は、かなり頑張った数字といえよう。

男35%
女65%

犬がいくつか来てましたね。犬ならゲーム中で出てきますし、採用できるかもしれませんが。でも、ワニとか来たらどうしようかと思ってましたけど（笑）。
本誌■選考は抽選ということでしたが、実際には？
中西■ある程度使うシーンによって限定されるということはありますが、基本的には抽選です。性別や年齢で大まかに選んでから、抽選という感じになりました。ただ、場面によってはかなり条件が限られていたものもあったようです。
本誌■ゲームセンターに貼るポスターも新バージョンができるそうですね。
中西■プリクラエキストラに応募していただいてありがとう、という趣旨のものです。ゲームの発売予定が夏ですので、それに合わせて100名の採用者の顔をゲームセンターのポスターで発表する予定です。夏休みということで、ユーザーのみなさんもゲームセンターに行く機会も多いでしょうし、プロモーションも兼ねたものになってます。
本誌■ちなみに、応募者の中でサターンのハードを持っている人は、どれくらいの比率になりましたか？
中西■だいたい50%くらいですね。たた、チュンソフトのゲームを遊んだことのある方は60%もいまして。このあたりの数字には、ちょっと驚きましたね。女の子に人気のプリクラを対象にしたキャンペーンだったので、こちらとしては、その半分がサターンユーザーだったとは意外だった気もします。全体の応募総数の60%以上が女性だったということを考えると、サターンの他のソフトと比べても、「街」はちょっと違ったユーザー層を持ったゲームになるのかな、という気がしています。
本誌■ちなみに、チュンソフトのゲームの中では、どの作品が最も多く上がっていましたか？
中西■「かまいたちの夜」です。次点が「弟切草」になります。「弟切草」は「トルネコ」や「シレン」より販売本数は少ないのに、大勢だったのは意外ですが、やっぱりサウンドノベルの続編という事で期待していただいているなということを実感しますね。

チュンソフトの営業部長中西氏。「採用された方には、ゲームの発売前にお知らせします」とのこと。楽しみに待て！

年齢分布　なんと5歳から68歳まで

20歳前後の年齢層が最も多かった。次に続くのが高校生、中学生といったところ。ゲームセンターに行く年齢層を考えると小学生が多いのはわかるが、30歳以上もなかなか負けていない。サターンのユーザーと比較すると、やはりこの高齢者（といっていいのか！）の多さも目を引く。ゲームに出てくる登場人物同様、ユーザーも年齢性別を問わずかなりの広がりを見せているのが「街」の特色といえるかもしれない。

年齢(歳)	〜5	6〜12	13〜15	16〜18	19〜25	26〜30	31〜35	36〜40	40〜	不明
割合	4.3%	13.0%	12.2%	14.3%	42.4%	10.8%	2.2%	0.2%	0.2%	0.4%

発売前に見られる 街のスペシャルビデオ

サタマガ読者50名にドーンとプレゼント！

雑誌にも載らないゲームの各シーンが収録されている「街」のスペシャルビデオ。これをサタマガ読者50名にドーンとプレゼントしてしまおう。
このビデオは、4月に行われた東京ゲームショウのチュンソフトブースで流されていた映像に、さらにプラスアルファを加えたもの。ゲームの発売前に問屋さんや小売店の人にゲームの内容を理解してもらうために作られたもので、夏になる頃には、どこかの小売店の店頭で見られるかもしれない。だが、基本的には、一般ユーザーはまだ見ることのできないものなので、手に入れられた人はラッキー、というグッズなのである。

製作　中村光一

チュンソフトの顔である中村光一氏の生の声も聴けてしまうのだ。「街」の魅力を語ってくれるぞ。

ビデオには、まだサタマガでも紹介していない「街」の主人公達の映像やメイキングシーンなども、たっぷりと入っているぞ。まさに「街」の魅力とボリュームのすごさが、ストレートに感じられるビデオなのだ。欲しい人は、ぜひ欄外の応募要項を読んでドシドシ応募してきてほしい。

気になる中身をちょっとだけ公開

内容は、各主人公の映像が、フラッシュバックする感じで細かくつなげられていく映像。もちろんビデオを見ただけではストーリーの細部まではわからないが、ゲームの世界観を感じ取るには、これ以上ない構成になっている。目玉は、中村光一、長坂秀佳、麻野一哉各氏のインタビュー映像。記事はともかく、映像となるとこれはかなりレア。本誌でこれまでに収録したインタビューの内容と合わせて見てみるのも面白い。

総監督　麻野一哉

原作・脚本・監修　長坂秀佳

ビデオに収録されているシーンの中から抜粋。規制がかかっているのでこれまでに紹介した主人公しかここでは見せられないが、ビデオの中には、もちろんまだ見ぬ5人の主人公の姿も…。

ビデオ応募先

この機会を逃したら手に入らない「街」のスペシャルビデオを50人にプレゼント。希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、「街」やサタマガの記事に関する感想を書いて、下記の宛先まで送ってきてくれ。
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1（株）ソフトバンク『セガサターンマガジン』編集部　「街」ビデオプレゼント係　締め切りは6月20日必着だ。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 31(?)%

●セガ●今夏発売予定●価格未定●スポーツシミュレーション

代表に選ばれるなんて夢のようです。頑張ります

やったぜ！ウチのクラブから日本代表だ！

サポーターの方々の、クラブへの意見を聞く事が出来ます。

完成度はあまり上がっていないけど、基本となる部分はすでに完成ずみ。期待してよし！

It's NEW 1 4年に1度の大イベント"インターナショナルカップ"

日本選抜チームが世界に挑む！

前作でも世界の強豪たちと戦うさまざまなイベントはあったけど、今回はさらに魅力的なイベントが追加されたぞ。それがこのインターナショナルカップなのだッ！

これは、各国で選び抜かれた代表チームが４年に一度、ワールドスタジアムで真の世界一を決めるというもの。全世界50カ国以上を巻き込む、まさに一大イベント。もちろん日本のＪリーグ各クラブからも、代表チームのための選手が選抜される。ファンの人気と実力のある選手だけが日本代表として指名され、インターナショナルカップへ出場できるのだ。「２」では選手の実力の見極めとサポーターの声が大きなポイントになる!?

CHECK! 地区予選から本戦へ！

50以上もの各国代表チームが参加するのだから、まずは地区予選で絞り込まれる。日本はアジア予選を突破できれば、ワールドスタジアムでの本戦へ出場となる。プレイヤーは常時同行するのではないけれど、試合の結果は随時報告されるようだ。

CHECK! 参加中のスケジュールは!

自分のクラブの選手が日本代表チームへ参加しても、プレシーズンマッチなどは同時に開催される。予選や本選の試合がないときに代表選手が帰国することもあるが、ほとんどは有力選手が抜けた状態での対戦となる。

エディット選手も日本代表になれる!!

人気と実力があれば、キミがエディットした選手も日本代表に選ばれる可能性がッ!!

選抜の条件は？

おもな基準は選手の実力。ボールキープ力のある選手、得点の多い選手などで評価されるようだ。また、ファンやサポーターからの人気も基準のひとつ。どれだけ喜ばれるプレイをしたかも重要なポイントになりそうだ。

CHECK! 参加するとどうなる？

クラブから有力選手が一時的にいなくなってしまうわけだが、インターナショナルカップへ参加することのメリットは非常に大きい。人気はもちろんのこと、実力も大幅に上がるらしいぞ。ほかにも地元やクラブへも何かがあるとかないとか……。

開発者インタビュー第３弾

世界へ向けてのクラブ作りがウリです

企画 田中 武

おもに経営とサポーターの企画を担当。代表作は「サクラ大戦」、ゲームギアの作品多数。

メインプログラマー 和田 明士

あまりの忙しさのため、好きなお酒を飲みにいくことができない今日この頃。夏ごろにはまた飲み歩ける？

本誌■その後、開発は順調に？

和田■そうですね。今は企画もさらに面白く詰めたり、同時に作り込みへ入ってたりします。基礎はもうだいたいできあがってる感じですね。

田中■もうデータ調整がメインに入ったりしてる段階なんで。

本誌■今回公開されたインターナショナルカップですが、詳細は？

田中■全世界の代表が戦うっていう機会がなかったので、今回それを取り入れてみたいなという感じですね。それで、国内のリーグだとかそういうカップ戦でいい成績を収めた選手が代表として選抜されます。今度は世界に向けてのチーム作りが大きなウリになりますよ。

本誌■予選と本選がありますが、大会の形式と参加する国は？

田中■本選は最終的に何カ国になるかっていうのはちょっとまだわからないですけども、予選はもうそれこそゲームに出てくる全世界の代表、だいたい50カ国ぐらいですね。

松浦■で、その全世界のチームが、まずその地区で代表を出して本選に臨むという。あくまでもフィクションのイベントですけれど（笑）。

本誌■では、当然１次予選、２次予選っていうのは存在するんですか？

田中■段階を多く設けてしまうと、煩雑になってしまうということもありますので、できるだけ納得いく形で簡単に、しかもゲーム本来の流れをさまたげないように進めていきたいなと考えてます。

It's NEW 2 作戦の選択肢が増え戦術に厚みが!!

戦略とプレイヤーの判断が重要

試合に勝てるかどうかは、プレイヤーの判断とフォーメーション、戦術などがカギだったよね。これは「2」でも同じ。むしろ、戦略などの選択肢や得られる情報量が増えたことにより、前作よりもプレイヤーの判断力が必要になるらしいぞ。ただし、初心者でも簡単に遊べる手軽さ、わかりやすさは継承されるとのこと。選択可能なメニューも、前作に1種類が追加されるだけで落ち着きそうだぞ。

CHECK! リニューアルされた試合前画面!

デザインが大きく変更された試合前の画面。さらに見やすくなった選手の配置を始め、DFタイプや戦術変更では矢印で選手の動きを説明している。また、選手配置や勝利プレミアムは前作と同じものだが、あらたに相手チームの情報を見る“対戦チーム”の項目が追加されたぞ。

対戦チーム

新たに追加されたメニューがこれ。相手チームのシステムやメンバー、選手個人の状態などを見られる。相手に合わせて戦略を変化させよう!

前作

前作は対戦相手のデータが見られず、だいたいの対策しか立てられなかったけど、今回は戦術の相性も考えながらプレイできる。

システム

システムの種類は前作と同じ6種類。内容や効果もほとんど変更がないようだ。しかし、システムのあとに、A、Bふたつの項目が選べるようになっている。これは、中盤の選手を攻撃的にするか(A)、守備を重視させるか(B)を設定するもの。たとえば4-4-2Aなら、2人のミッドフィルダーが攻撃へまわるダブルボランチになるぞ。

システムの変更はこのメニューでおこなう。前作と同じ6種類だが、中盤の動きが設定可。

A 中盤、つまりミッドフィルダーの動きを攻撃重視に設定する。

B ミッドフィルダーをディフェンスへ多く動かすフォーメーションタイプ。

DFタイプ

ディフェンスのタイプも前作と同じくライン、リベロ、スイーパーの3種類。よりわかりやすく解説されてるぞ。

ディフェンスのタイプも前作と同じ種類、同じ内容。画面の見やすさは向上している。

戦術変更

前作のメニューに“キッカー変更”が追加。PK、コーナーキック、フリーキックに起用する選手が指定できる。

キッカーの変更もできるようになった。ちなみに“攻守バランス”は、前作での“ノーマル”。

他にもこんな変更点

秘書がより美人に!?

目ざとい人は前号で気づいたかもしれないけど、じつは秘書も変更されている。どっちがお好み?

秘書のカクカク感がなくなった。ここにも開発陣の気合いが。

状態にも注目

選手の状態を表す表情も少し違っている。見た目よりも動きがおもしろいとのことだけど……。

状態を示すキャラもいい動きをするとのこと。早く見たい!

どうなる「サカつく2」

プロデューサー 松浦稔

最近は日本代表のモデリングもやっている松浦氏。試合内容をより充実させるために日夜がんばり中。

本誌■代表選手の選抜方法は?
田中■チームの成績もあるんですけども、やはりそのなかでその選手がどれだけ活躍したかというのが、評価点として出されます。その評価点を基に、この上位何人を取っていくかという形で選出になります。
本誌■ワールドスタジアムでの試合は自分で運営できますか? それとも見るだけなんでしょうか?
和田■結局、選手が出る形になってますので、結果だけという形に近いものになると思います。
本誌■運営にはタッチしない?
松浦■微妙なところですね。結局行っている間にも、こちらのほうでプレシーズンマッチなんかの試合は行われるんですよ。代表選手が抜けた状態での試合も味わってもらいたいなっていう風に思ってます。
田中■インターナショナルカップ中は、外国人選手も帰国するかもしれません。そういう状態での苦しい試合も楽しんでもらえればなぁ、と。
本誌■つぎに、システムについてなんですけど、新しくAとBに分かれましたよね?
和田■ええ、ぶっちゃけた話、このAとBは中盤の形の違いなんですよ。オフェンシブハーフが多い中盤がA、ディフェンシブハーフが多い中盤がBとなってます。4-4-2で言うと、ミッドフィールダーの4という形がちょっと違う感じですかね。それをメンバーか、試合の状況によって使い分けてもらう形で設けました。
田中■前作以上に戦術と個人個人の配置なんかも重要です。右に強いやつがいるとか、右にこいつがいるから、こっちはこいつでっていう。その辺の組み合わせなんかも試合に影響してくるんで、敵の相手の配置を見ながら変えていったりとか。
松浦■システムだけじゃなくて、戦術なんかも試合中に見えてくるよう作ってますよ。
本誌■最後に、お決まりですが、ファンへ向けて何かひと言。
和田■もう「3」を作れって言われても困るほどアイデアを詰め込んでますんで、期待しててください。

まだまだ大きな隠し玉はありますよ

LANGRISSER IV
ラングリッサーIV

Ancient times,people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is knows as …

入り組む人間関係と物語の展開

シミュレーションゲームとして完成されているラングシリーズは、ゲーム性はもとよりストーリー性も高く、複雑に絡み合う人間模様と意外性に富んだ展開がプレイヤーの感情移入を深くし、物語がガンガン盛り上がっていくのが特徴的。無論、それを楽しむためには少なからず人間関係の縮図を把握していなければならない。今回は紹介するシナリオ7までの人間関係を簡単にまとめた。今後の展開を予想してみよう。

●メサイヤ●7月発売予定
●通常版5,800円
スペシャルパッケージ6,800円
●シミュレーションRPG

SPECIAL 特報!! REPORT

ステージ7までに登場する主要人物の簡易相関図

連邦軍

野心家であるギザロフ将軍の悪行三昧が連邦軍を大きく変えた。すでに軍の実権は彼が握っている状態に。

クレオネス大王
国と民を大事にする人柄。体調を崩したときに、ギザロフの魔力によって精神を乗っ取られてしまう。

リヴァース元帥
カコンシスの人質を預かっていたが、それを利用したギザロフの陰謀によって元帥の座を奪われる。

キザロフ元帥
悪の根源ギザロフ。将軍から元帥へ昇格。

邪神ゲンドラシル
ギザロフと共謀する謎の人物。正体はまだ不明。

ローゼンシル姫

クルーガー将軍
親子して悪。父の陰謀によって出世。

ランフォード将軍

バルク将軍

副官エミリー

アルダン将軍
ギザロフによって失脚させられる。それは息子の昇格とローゼンシル姫への接近が目的。

親子　邪魔　人質　操作　接近　利用　ラブラブ　親子　？　アヤシイ　キライ　面識あり　キライ？　利用　部下　信頼関係　過去に関係が？

カコンシス

連邦軍に忠誠を誓っていたが、ギザロフの策略により連邦軍の反逆国として対峙する立場に。

ウィラー提督

セレナ将軍

シェルファニール

カコンシス王
自己中心的でわがままな王。

アンジェリナ

スキ♥　部下　部下　女の子が好き　姉妹　親子

主人公

ギザロフの野望の最初の犠牲になったゴタール村。その理由は？

レイチェル

マクレーン
連邦軍に挑む彼らの無謀さに興味を持って仲間になるマクレーン。過去1年の記憶を失っている。

リッキー
ナルシストでキザな男リッキー。貴女は基本的に好きだが、シルファニールに興味があるご様子。

ランディウス

村長
リッキーとレイチェルの父親。洪水で親と生き別れになったランディウスを育てる。

興味　兄弟　親

深いつながり　感情とその方向

シナリオ5までの話

野望を果たすべく動きだしたギザロフが最初に目をつけたのがゴタール村。増税を強行して村人の反逆を誘発する。その目的は村に祀られた賢者の水晶にあった。村は壊滅するが、村長が身代わりになることで、息子のリッキー、その義兄であるランディウスは辛くも村から逃げ延びる。ギザロフによって奪われた水晶とレイチェルを奪還するために、主人公ランディウスの冒険は始まった。

なんとかレイチェルだけを奪還し、似たような境遇に合うカコンシスのウィラー提督一行を仲間にする主人公。策士ウィラーという参謀を得て、連邦軍へと立ち向かうであった。

紹　介

Scenario:6
猛将バルク

不思議な鏡を入手せよ！

強力な参謀を仲間にした主人公一行だが、そのウィラーは主である国王カコンシスのわがままで身動きがとれない。このままでは情勢が悪化すると考えたウィラーは、遠くにいる相手と交信できるという不思議な鏡の入手を主人公たちに依頼する。その鏡の在りかを知っていたマクレーンの案内で目的地に向かう一行の前に連邦軍の関所が立ちはだかる。

将軍思いの兵士たち

兵士の会話からバルク将軍の人柄が伺われる。ギザロフと違い信望の厚い人物のようだ。

敵の出現に防御を固める連邦軍。魔法使いと弓兵による遠距離攻撃が厳しいステージだ。

将軍登場!!

運悪く猛将の出現。前後から挟み打ちに!?

このオヤジはまだ言うか！

己の無能さに気づく気配すら見せない王様。ウィラー提督の気苦労は計り知れない。

紹　介

Scenario:7
太古の都

盗賊から鏡を奪い返せ！

バルク将軍をなんとか撃破した一行は目的地である遺跡に到着する。しかし、そこには宝を狙う数多くの盗賊が侵入していた。主人公たちに気づいた盗賊は宝を奪って逃げるつもりだ。はたして、遺跡のどこから隠された不思議な鏡を盗賊から奪い取るのができるのであろうか？

コイツは一体何者？

主人公が反撃の準備を整えようとしている頃、連邦軍の実権を握ったギザロフは謎の人物と密談していた。敵はギザロフだけではないようだ。

ギザロフの陰謀は続く。

マクレーンの案内で、遠距離交信が可能なになるという不思議な鏡があるという遺跡に到着。しかしそこには遺跡を荒らす盗賊たちがいた。一人も逃がすな！

盗賊たちはお宝を奪って画面外へ逃げていく。部隊を分散して盗賊たちを捕まえていこう。余談だが、ここにはゲルという前作にも登場したモンスターがいる。

SCENARIO-3攻略

連邦軍に襲われているウィラー一行を救助するのがこのステージの目的。まず、スタート地点になるAから北上していく。移動力のある騎兵は砦の背後からウィラーを襲う敵を追いかけていく(D)。それ以外の部隊は、砦の正面に向かう敵を撃破していこう(C)。騎兵が苦手とする槍兵もいるが、指揮官の歩兵を倒していけば問題ないぞ。

騎兵で槍兵の指揮官をさくっと倒せ！

Bに部隊を残して敵を待ち伏せしよう。

騎兵はDのルートをたどって、砦の背後へ向かう敵を撃破。

ど派手な必殺技と超連続技(エリアルレイブ)で爽快に闘うのがMSH(マーヴル・スーパーヒーローズ)の醍醐味！

MARVEL SUPER HEROES™

●カプコン●7月18日発売●5,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ対応

特報!! SPECIAL REPORT

自由度の高いX-MENシリーズのシステムを継承し、さらに進化を遂げたMSH。連続技が生み出す爽快感はCAPCOM産の格ゲーの中でトップクラスに位置するもの。細かいことは考えずにガンガン暴れろ!!

あと気になるのはこの御二方!!

ブラックハート

グピッツポ♥

サターン版でようやくその姿を現した悪魔王メフィストのご子息。地獄から追放された彼は、父への復讐を胸に、悪魔や死霊を部下として敵をなぎ倒す。

間接的な攻撃が得意なので、地上での鈍い動作も気にならない。卑怯は最高の褒め言葉？

彼の攻撃は悪魔や死霊を呼び出すものや暗黒の魔力を使った恐ろしいものばかり。ど派手。

マグニートー

待たせたな

磁界王もついにサターンに参上。前作ではボスキャラだが、悪者扱いするのは早計である。彼は突然変異で生まれたミュータントのために闘っているのだ。

毅然とした彼が出す攻撃からも、意志の強さを感じる。

大振りな攻撃だが破壊力は高い。使い方は難しいかも。

磁力・電力・重力、ありとあらゆる力を操る彼の必殺技は、様々な効力を秘めたものばかり。ブラックハート同様、遠距離戦が得意だ。

※画面は開発中のものです。

サターンの画面で必殺技をチェック！

キャプテンアメリカ
チャージングスター
超合金の盾を自在に操る正義の味方。飛び道具、突進技、対空技と、必要なものは揃っている万能キャラだ。

スパイダーマン
スパイダースティング
彼を知らない人は皆無というほど日本では有名な蜘蛛男。そのヒーローが繰り出す必殺技は、軽快で美しく、強力なものばかり。

サイロック
サイスラスト
体得した忍者の格闘術にテレパシーを使った精神攻撃を加えた特殊な技を扱う、美しきミュータント戦士。軽快な攻撃はそれを受けた者をも魅了する!?

アイアンマン
リパルサーブラスト
驚異のハイテク・アーマーをまとい、平和のために闘う天才発明家。アーマーが繰り出す技は通常・必殺技ともに特殊かつ強力。

ウルヴァリン
ドリルクロー
超合金アダマンチウムの爪はあらゆるものを切り裂く武器。彼の持つ対空技と突進技はこの鋭い爪を使った強烈な もの。野獣の戦闘能力はダテじゃない。

シュマゴラス
ミスティックステア
未知の異次元から来た謎の超生命体。謎だらけの彼が繰り出す攻撃は、なんとも説明しがたい形態で特殊な性質を持つ。

ハルク
ガンマスラム
比類無き怪力を誇るエメラルド・グリーンの巨人。そんな彼が得意とするのは、怪力を発揮できる突進技と投げ技だ。体は大きいが意外と機敏である。

ブラックハート
ダークサンダー
相手の動きを封じ込める飛び道具。数多く体得している間接攻撃で相手の接近を防ぎつつダメージを与えていくのが彼の常套手段だ。

ジャガーノート
アースクエイクパンチ
両手を地面へ叩き付けて衝撃波を起こす、パワフルな必殺技。彼の力任せな攻撃は大振りですきも大きいが破壊力は抜群だ。

マグニートー
ディスラプター
彼は飛び道具の必殺技を2つ持っている。ひとつは出が速く、もうひとつは相手を引き寄せるもの。どちらも使い勝手はいい。

MSHの他と違う特徴

MSHは斬新なシステムを採用された画期的な格闘ゲームでもある。代表的なものがジェム・アビリティシステム。不思議な力を秘めたジェムは、敵を倒すことで手に入り、対戦中に使えばキャラの能力をアップさせせることが可能だ。自由度の高い戦闘がより幅広いものに。

●ハドソン ●6月27日発売 ●アクションゲーム
●全年齢推奨 ●1人プレイのみ

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 100%

映画さながらのドラマ性と斬新なるゲーム性の幸せな合体!!

WILLY WOMBAT

今回は本作最大のウリ「AQV」を、実例付きで細かく解説していく。新しいアクションゲームを誌面で体感してほしい。さらに開発チームの座談会も掲載!

逃走者と追跡者、それぞれの思惑が交錯する

「ミラクル・ジェム」を追う者、ウィリー!

革新的システム「AQV」やスリリングなストーリーなど、魅力がいっぱいの本作。今回最初にお伝えするのは、このうちストーリーに関わるニュース――ウィリーと追跡者たちの故郷である「プリズン」という場についての新情報――である。

とはいうものの、「プリズン」に関する詳細は不明。わかっているのは、主人公ウィリーがそこから脱走したということと、追跡者たちが「プリズン」に対して、かなり好意的だということだけだ。ウィリーと追跡者が対照的な反応を見せる「プリズン=監獄」という場所(国?)は、果たしてどのような所なのだろうか……?

ウィリーはミラクルジェムと呼ばれる宝石と「自由」を得るため、脱走したとされている。だとすると「プリズン」には、その名の通り「自由」がなかったのだろうか……?

VS

追跡者たちのリーダー、ノーツ。冷静沈着かつ高い階級に属しているらしい。タグダーをたしなめるシーンは迫力。

それが狩りというものだ

&

「プリズン」から来た追跡者たち!

上がタグダー、下がメイル。彼らはプリズンを好んでいるが……。

ウィリーの冒険の舞台、そして冒険の流れを紹介！

STAGE 2:Detriam City
●ステージ2●

このゲームは、4つ以上のエリアから成る複数のステージで構成されている。今回は全体の中盤部分、2、3ステージ目を紹介していこう。

まずは、第2ステージ。舞台は廃墟と化し、モンスターが徘徊する街だ。高速道路のような大通りや廃墟内、地下通路など、シチュエーションがとても多彩。仕掛けの種類や難度も、1ステージにくらべてグンとアップするぞ！

仕掛けがさらに多彩に!!

風でウィリーを吹っ飛ばすなど、演出もより派手に。

下にいる敵は、もちろん特定のタイミングで浮上、攻撃してくるのだ。

廃墟の街を駆け抜けろ!!

屋内エリアと屋外エリアの両方で構成されているステージで、ビジュアル的にもバラエティに富んでいる。一筋縄ではクリアできないぞ。

巨大な扇風機のせいで、矢印の方向に押されてしまう。同時に敵の弾が飛んでくるから厄介だ。

強敵続々登場!!

ステージが進むにつれて増えていくのは、仕掛けの類ばかりではない。新たな敵も次々と登場し、ウィリーの行く手を阻んでくるのだ。もちろん、攻撃方法もより派手、かつ強力になるぞ。

火炎びんをお手玉しながら投げてくる危ないピエロ、ハンス。

巨大な弾を吐く敵、ドール。動きはバタバタしていてユーモラスだが、決してその弾の威力をあなどることはできない。

STAGE 3:Megalo Canyon
●ステージ3●

人工物であふれかえっていたステージ2とはうって変わって、ステージ3では大峡谷での戦いが展開する。あまり人工物の匂いを感じさせない場所ではあるが、多種多彩なギミックはここでも健在。細い道を巨大な鉄球が転がってきたり、砂の流れに足を取られたりとなかなか大変だ。

ちなみに、追跡者3人は、常にウィリーを追って行動している。彼らはいつ、直接ウィリーに接触してくるつもりなのだろうか……？

今度は大自然が舞台だ！

砂と岩ばかりのメガロキャニオンで、ミラクルジェムを探すウィリー。敵に囲まれ、ちょっとピンチだったりする。

「フォース」も、そしてトラップもパワーアップ！

前のステージでは黄色の、ここでは赤色のフォースが手に入る。

巨大な鉄球がウィリーに迫る！　かわせるか!?

動きはにぶいがやたらとカタい、その名もロック。岩の多いこのステージに似合う強敵だ。

マップはより広大に

2ステージ目の後半あたりから、マップ構成も1本道ではなく、かなり複雑、かつ自由度か高くなってくるのだ。

単純に道をたどればクリア、というゲームではないぞ

Next Stage is・・・??

多数の敵を2本のブーメランと必殺のフォースでなぎ倒していくウィリー。彼の行く手に待ち受けているのは、自由か、敗北か、それとも……。

本作最大のポイント「AQV」をより

このゲームのシステム面でのウリであるAQV（アラウンドクォータービュー）。「任意にマップを回転させられるシステムである」という概要は、すでに何度もお伝えしているとおりだ。しかし、その機能にどういうメリットがあるのか、いまひとつ理解できない……という人もいるかもしれない。そこでここでは、AQVの具体的な長所と使い方を紹介していこう。

どう使う!?「AQV」

地形（マップ）を回転させられるというシステムは、実際のプレイではどういった効果を生むのか……。それをこれから具体的に検証していこう。

1 隠れた場所をチェックできる

特定の視点からでは奥が見えない、というような場所でも、AQVを使えばラクに見通せる。こうした場所をチェックし、隠れた敵やアイテムを発見するという楽しみを、このシステムは与えてくれる。

これでは、奥がどうなっているのか確認できない。そこでマップを回転。

奥にアイテムがあることを確認！このように「物陰をチェックする」楽しみをAQVはもたらしている。

開発チーム座談会

ゲームの開発にウラ話はつきもの。晴れてマスターアップにこぎつけた「ウィリー」にも、さまざまな問題やスタッフ間のドラマがあったはず……。今回は座談会と称し、開発チームのみなさんに、生みの苦しみや、それぞれの胸の内について語ってもらった。

ホストはこの方

本作ディレクター。最近は「ギャザ」に夢中で女性に興味なし（!?）、とか。

株式会社ハドソン
和　左陣

五井　智久氏

ボツになったコミカルキャラ

五井　今だから笑って言えるけど、はじめはモメましたよねぇ。

西澤　モメたね。五井さんは、物語とかキャラ設定が重要だって。反対に、僕はそんなのいらないって言ってたんだ……。

五井　西澤さんは昔からおもしろいアクションゲームをいっぱい作ってきた。で、楽しいアクションゲームって、アクションそのものが理屈抜きで楽しい……。それを経験的にご存知だから、ストーリーは不要だ、と。でも、僕はあえてそれを持ち込みたかった。で、納得できないまま一緒に仕事することはできないと思って、自分が考えていることを包み隠さず話したら……怒られた（笑）。

西澤　いや、最初はね。でも、僕は五井さんみたいに、本当にディレクションをしている人には初めて会った感じがしてるんですよ。ディレクターって、実作業は何もできないじゃない（笑）。でも、方向だけはビシッと決めていく。

盛岡　現場で、みんなをヤル気にさせる人ですよね。五井さんにほめられるのが嬉しくて、頑張ったというのはありますよ。

磯邉　五井さんとは、本当に言いたいこと言い合って作った、という印象がある。ボツになった「キャンバス」の時もそう。モーションまで作ったのに……（笑）。

盛岡　開発当初はマスコット的なキャラがいたんです。わりと暗めな物語なので、唯一明るいキャラクターを入れよう、と。

五井　ちょっと息抜きもいいかなって、サブゲームみたいなのが入る予定でね。そこに登場させるつもりだった。ところが、デバッガーの評価で、シナリオが比較的高い点をつけたものだから、これはゲーム全体の雰囲気を統一したほうがいいのでは、ということになった。結局、僕の判断で「やめましょう」って言ってしまった。それで一番怒ったのが、モデラーの磯邉氏。

磯邉　いいデキだったんで（笑）。

深く理解するために。……

2 操作をより確実、かつスムーズにする

ミスしやすい「斜め方向への入力」を多用しなければならないことは、多くのクォータービューアクションが抱えている難点だ。しかし本作は、AQVの採用によりこれを克服。マップを回すことで、斜め方向に存在する足場や敵を、真横や真下に持ってくることが可能になった。これにより、快適な操作性が実現されているのである。

マップを回転させれば、斜め方向にある移動先を正方向（真上、真横、真下）に持ってくることが可能。ミスを誘発する斜め入力を使用せずに済む、というわけ。

敵が斜め方向にいる場合も同じこと。斜め入力をしながらの攻撃は失敗しやすいが……。

マップの回転によって、敵を正面に持ってくれば、失敗せずに攻撃を当てられるぞ。

「斜め入力」の必要なし!!

WESTONE "なかよし4人組" ここに参上!

企画、マップを担当。女性の好みを聞かれて「娘ひとすじ」と答えるマイホームパパ。実は「山口智子」との噂も。

株式会社ウエストン
代表取締役
西澤 龍一氏

デザインの実作業と監修を担当。通称「主任」。男性のタイプは「機転のきく人」。が、某SM○Pも好きらしい。

株式会社ウエストン
グラフィックデザイナー
盛岡 三奈さん

敵キャラのデザイン+モデリング担当。タグダーも彼の手による。通称「モデラー」。「料理のうまい女性」が好き。

株式会社ウエストン
ドリームデザイナーナンバーズ The 2nd
磯邉 信彰氏

自称「見習い」。ウィリー以外のメインキャラなどをデザイン。遠藤久美子とかショートカット系の女のコ○。

株式会社ウエストン
グラフィックデザイナー
石黒 浩之氏

盛岡　もっとウラ話っぽいことでは、ゲームのコンセプトも最初はアメコミ的なギャグがメインでしたね。目がビヨ〜ンって飛び出すみたいな(笑)。そういう絵コンテ、150は描きました。
西澤　描かせました。
盛岡　ええ、描かされましたよ(笑)。設定も「女科学者同士の熱い戦い」みたいな話がありましたね。最終的には、AQVなどのシステムを強く打ち出す形に落ちつくんですけど……。

アクションゲームにこだわりアリ

五井　大人がやって楽しめるものにしたい、という気持ちは本当に強くてね。そのためには、今のハドソンの持つイメージを超える必要があったんですが、技術的にも、新しい要素を取り入れたかったんですよ。でも、3Dにしてマップを回すことの「怖さ」をはじめから実感していたのは、西澤さんだけだったね。
西澤　3Dの圧倒的な情報量をどうやってゲームとして構築するか。
石黒　3Dということで言えば、磯邉さんがモデリングしていくスピードって常人じゃないですよね。
磯邉　1回データが飛んでから描き直したし(笑)。でも今思えば、石黒のキャラは紙に描かれている時から、線に破綻がなくて立体にしやすかったね。
石黒　今までモニターに向かって描いてなかったので、慣れないうちは苦労しましたけど(笑)。
磯邉　そのわりには、こだわってたよねぇ(笑)。
石黒　いえいえ(笑)。
磯邉　まぁ、これは社長も同じ意見だと思うけど、カッコ悪いものだけは作りたくなかったんですね。人様にお金出してもらうんだから。変なもの買ってもらったら、こっちが恥ずかしいですよ。
盛岡　今回はシリアスな世界観なので、今までうちが作ってきたコミカルなゲームのカラーが、無意識のうちに出ないように気を使いましたね。デザイン面から、せっかくのウィリーのキャラクター性をそこないたくはないですから……。
五井　これだけこだわりを持った人たちと仕事をするのは、正直ものすごいプレッシャーでしたね(笑)。

アクションゲームファンなら知ってるよね

ホームページもキュートな感じ。「卒業M」の情報も見ることができる。

アクションゲーム好き、それもけっこう「通な人」にファンが多いウエストン作品。今後の新タイトルにも大いに期待したいところ。

モンスターワールド4

メガドライバー狂喜の名作。編集部でも人気高し。

HOMEPAGE http://www.westone.co.jp/

アルバム倶楽部 胸キュン♡セントポーリア女学院

フレッシュな女子高生と思い出のシーンを作ろう

ブレイク直前のティーンエージャーたちが大集合!! '70s風のノスタルジックな女学院を訪ね、清楚な女生徒たちとお友達になろう!

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 95%

●ソシエッタ代官山●7月11日発売予定
●6,800円●バラエティ●18歳以上推奨
●1人プレイのみ

海を臨む名門女子校「セントポーリア女学院」では、女の子たちが楽しい学園生活を送っている。キミはカメラマンになって男子禁制の花園に潜入し、彼女たちのアルバムを完成させるのが目的だ。ところが、校内には直接入れないし、撮影も女の子との交渉が必要と、簡単にはいかない。しかし、海やプールなどナイスな撮影現場もあるし、被写体は超カワイイ。これは頑張るしか!

校内MAP

先生が居眠りしてるスキに、女の子たちと会ってイロイロお話しちゃおう。手前にいるロボットがプレイヤーキャラだ。どのコから話しかけようか?

ゲーム中では デフォルメキャラが登場

上の写真と見比べてほしい。それぞれ良く似ているよね。ゲーム中は、すっかりコケティッシュに変身した彼女たちがお相手してくれるぞ。

1st Step 学校内を歩き回ろう!

教室、グラウンド、体育館、そしてなんと女子寮まで、女学院内のいろいろな場所へ行くことができる。時々先生に注意されたり、いやがらせする生徒に出会ったりするけど、精力的に動き回ろう。写真を撮らせてくれそうな女の子の情報をたくさん集めるのだ。

プレイヤーキャラ

校内には入れないので、レトロなロボットを遠隔操作することになる。見かけは古いが、最新式だぞ。

2nd Step 女の子とのミニゲーム♥

女の子を見つけたら、いよいよ交渉。機嫌が良ければすぐに撮影といきたいが、校長先生から撮影用のフィルムをもらう必要がある。ミニゲームで良い成績を上げれば、たくさんフィルムをもらえるので、アルバムに入る写真が増えるぞ。

ミニゲームは定番の「あっち向いてホイ」。負けちゃダメだ。

3rd Step 激写だ! そして編集だ!

撮影モードで、初めて女の子が実写ムービーで登場。グッときたら即シャッターを押そう。撮影後、撮った写真はいつでも見られるぞ。

アルバム編集モードでは、撮影したスナップ写真をこのように編集・加工できる。シール風にしたり、音声クリップも可能。

7人のフォトジェニックなGALと楽しいひとときを！

桃池 蘭子

お色気タップリの英語教師。生徒たちにも慕われている優しい先生だ。実はセントポーリア女学院のOGで、生徒たちの先輩にあたる。90-54-82のナイスバディが魅力的。

胡蝶堂 優華

自信過剰で高飛車なお嬢様。しかしまだ高校生なのに、いくつかの会社の運営を任されているという実力には驚くしかない。

百合沢 菜摘

純情可憐、夢見る乙女といった外見だが、それもそのはず、幼等部からエスカレーターで進学してきた女の子なのだ。おかげで男性と話すのが苦手で、いつもモジモジしてばかり。桜咲愛結とは大の仲良し。

桜咲 愛結

明るくて元気な「あゆい」は人気者。共学校だったら絶対アイドルになっていただろう。ラクロス部の部長をつとめる。面白いこと、楽しいことが大好きな積極派。

日向 芽衣

運動が大好きで、水泳部長もつとめるスポーツウーマン。生徒たちの間にファンクラブもある。男兄弟に囲まれて育ったので、男まさりだったが、最近は女らしくなったと評判だ。

林藤 園子

真面目で、いつもトップの成績の優等生。おばあちゃん子で、ちょっぴり甘えんぼの面もある。オシャレや男の子にも興味があるらしいが……。

柑崎 えりか

まんまコギャル。厳しい校風の学内では目立つ存在だ。遊び好きの性格を心配した両親の希望で、高等部から入学。

上手に撮って下さいね❤

スーパーロボット大戦F応援企画

バン！バン！バンプレスト

BAN³PRESTO

Vol.6

新着情報が待ち遠しいけど、もうちょっとガマン、ガマン。というわけで、今週もハガキをバッチリ紹介していくぞ。

今週はプライズも紹介でボリュームアップだ！（当社比10％）

気合の部

金

DAITARN3

東京都・まーちゃん

ついに合成写真まで！ ちなみにドン・サウザーは専門店のオーダーメイド。でも専門店って何？

銀

神奈川県・MAS

バイストンウェルを飛翔するダンバインの勇姿！ 色使いがとってもキレイだね。

銅

大阪府・瀬戸圭一

伝説巨人イデオン

イデオンも初登場のメカ。今から能力が気になるところ。ほとんどマップ兵器って本当？

銅

大阪府・ジムふりかけ

ν-GUNDAM

今回もνガンダムは頼りになるハズ。そういえば今週は、サンライズ系ばかりだったなぁ。

幸運の部

関係者が直接質問に答えてくれるので、意外と人気がある"幸運の部"。今週もバンプレストの寺田さんに回答してもらったぞ。

質問

「スーパーロボット大戦F」では、シャアの落としたコロニーをエヴァが直接受け止めるというイベントはありますか？（三重県・鈴木哲也）

回答

確かにエヴァならコロニーを受け止められるかもしれませんね（笑）。実にロボット大戦らしいイベント案だと思います。ですが、今回の「F」ではコロニーよりもっと恐ろしいものが宇宙から落ちてくることになります。もっとも、コロニーが落ちてきてもスーパーロボット達の超必殺技であっさりと破壊してしまいそうなんですが（笑）。　（バンプレスト・寺田貴信）

友情の部

このページの懸賞の当選者およびハガキが掲載されたみんなには、下のようなすばらしいメッセージがバンプレストからもらえるぞ！ しかもここにはサタマガですら紹介を許されない秘密の情報が満載されているのだ！ そして、さらにさらに。バンプレストが掲載者のために特別にグッズをプレゼントする用意もあるらしいのだ！ 今は準備中で、前に掲載されたみんなにはちょっと迷惑かけてるけど、必ず届くから楽しみにしていてくれっ！

BANPRESTO

秘

「ゲーム誌にも載ってない情報なので他の人には内緒…」には、担当編集もびっくりだ！

新作プライズ

コンビニキャッチャーでゲットできる「スーパーロボット大戦熱血コレクション」にパート2が登場！ かわいいキーホルダー型のアイテムなので、カバンにぶらさげたりするのがいいかもね。

前列左から、グレートマジンガー・ダンバイン・ザンボット3・ゲッタードラゴン・Zガンダム・ライディーン・ダイモス・ダンクーガとなっているぞ。大きさは約5.5cm。

人気ロボット大集合！

ハガキ募集！

募集しているのは、「気合の部」「熱血の部」「幸運の部」「脱力の部」の4部門。もちろん他のどんなハガキも受け付けているぞ。ようするに、キミのロボットたちへの、熱い想いを書いてくれれば何でもOKだ。キミの住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、右のあて先まで送ってくれ。じゃっ！

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町
24-1　5F　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン「バンプレ」係

七ツ風の島物語

ROKUZŪ

KISUKE

KURION

ILLUSTRATION:KEITA AMEMIYA

好奇心旺盛なハサミネズミの子ども「キスケ」はとにかく元気で、いつも島中をちょこまか動き回っている。まさに、神出鬼没。両手のハサミを使い、いろいろなものを切ってしまうイタズラっ子。一方、内気で臆病なプロペラウサギの子ども「クリオン」は、「カンゾウ」の子分で、利用されたり、八つ当たりされたりと忙しいイジメられっ子。寂しがり屋で、かまってもらうと妙に喜ぶ。耳をプロペラのようにして、空を飛ぶ。そして、どこか冷めているフクロガエルの子ども「ロクゾウ」は、どこでも熟睡できる太い神経の持ち主。フクロに空気を溜めて、大声を出し岩などを壊すという荒技をよく使う。

グラフィックデザイナーからひとこと

キスケを一目見て「可愛い！」と思い、「これはぜひやらせてください」と強引に奪い取りました。初期の頃に描いたキャラで苦労したのですが、いい動きがついたと思います。ロクゾウもキスケも多関節なんですが、ロクゾウは異様にパーツが少ないし、キスケはあまり正面を向かなくて、正面を向くときの動きの違いが誰にもわかってもらえない。そうそう、ロクゾウは置き去りにすると寝ちゃいますよ。（ギブロ・安斎美香）

クリオンはパーツが多いキャラで、実は「黒目」も１パーツ。動きのパターンも豊富で、今回の３キャラの中でも一番多いんです。でも、彼はとにかく地味な性格で、そんなところが僕に似ていると思ったんです。守ってあげたくなるようなキャラですね。それと、ロクゾウはさめたキャラなので、動きをつけるのに苦労しましたね。でも、途中でそういうキャラなんだと開き直ったら、ずいぶん楽になりました。（ギブロ・江川圭一）

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ッ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

「七ツ風の島物語」は、まさに雨宮慶太ワールドそのもの。この連載では、このゲームに登場する多くのキャラクターたちや、グラフィックなどを通じて、ソフト発売までの間、この雨宮ワールドの世界観を存分に紹介していく。

2年ぶりの特別

宮路洋一

2人のクリエーターが

GAME ARTS YOICHI MIYAJI

(株)ゲーム アーツ代表取締役社長。学生時代に会社を起こし数々の名作を生み出す。未来のクリエイターのためにESPを設立。「グランディア」も完成間近だ。

技術者集団として名高いゲーム アーツ。その社長である宮路洋一氏は、弟の武氏とともに、古くから多くのセガマニアの熱い支持を得る作品を数多く出している。今年、満を持してサターンでリリースする超大作RPG「グランディア」は、開発

ハードが3年以上しないと本当にいいソフトは出てこない

——サターンユーザー注目の今回の対談。まずは、後からきた鈴木部長の気さくな挨拶から話は始まったぞ。
鈴木■いやぁ、お久しぶりです。2年ぶりぐらいですか？　このあいだ見たんですけど、「グランディア」はすごいですよねぇ。
宮路■ご覧になりました？
鈴木■ゲームショウの大きなモニターで見ましたよ。スタッフロール見てたら、海外スタッフも含めて、ダーってスゴイ数の名前が流れて。こりゃスゴイって驚きました（笑）。
宮路■「グランディア」は、サターン起ち上げの1年前から開発を始めてましたからね。3年半で7億円ぐらい制作費を使いました。体験版も完成しましたから今度お送りしますよ。
本誌■本編の開発状況はいかがです？
宮路■CGとかフィールドとか、各パーツ自体はもう全部できてるんですよ。あとは個々のパーツの組み合わせと調整に時間がかかってる感じですね。あと、テストプレイの時間もかなりかけようと思っています。
鈴木■ゲームにもいろいろあるんですけど、僕の考え方では、宮路さんの作ってる「グランディア」のようなものは長時間タイプ。で、僕がやってるようなアーケードのゲームは、短時間タイプなんですよね。でも、日本で言うと“テレビゲーム”っていうのは圧倒的にみんな“RPG”を指しているんですよ。セガは、サターンで「パンツァー」のRPGとかを用意してますけど、まだまだ数が足りないですよね。一般の大半の方が、“ゲーム”と言えば“RPG”を指しているのを考えると、「グランディア」のようなゲームは、やっぱりもっとないと。
宮路■でもね、PSのほうも、じつはそんなにRPGというのは多くないんですよ。「FF」みたいに目立つやつが1本あるから、多く見えるけど、じつはそんなに数は多くない。
本誌■最近は、AM2研さんの「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」みたいに、外との交流も多くなってきましたが、「グランディア」も、外部スタッフを豊富に使っていますよね？

「ドラクエやFFがこないなら、それを超えるRPGを作ればいいじゃないか。思いっきり次世代機っぽいヤツをね」と宮路氏が語るように、「グランディア」はまさに次世代機のハードを元に設計された超大型RPGだ。フルポリゴンで構成されたフィールド、CG、シナリオなどすべてが超大作と呼ぶにふさわしい。完成が待ち遠しい1作だ。

サターン待望の超大作がやってくる

再会
対談
鈴木　裕
語るサターンの未来

期間も投入予算も段違いのスケール！　今回は、意外なほど久しぶりの再会というAM２研の鈴木裕氏との対談で、サターンの現状と今年への意気込みを語ってもらった。全サターンユーザーを熱くさせる話がたくさん飛び出すぞ！　必読だ!!

AM R&D DEPT. #2
YU SUZUKI
本誌ではおなじみのセガを代表するクリエイター。AM２研部長にしてセガアミューズメントソフト研究開発本部取締役。今回は近況で気になる発言も……？

宮路■ええ。今回「グランディア」では、サウンドにルーカスのスカイウォーカーサウンドを使ったり、CGではリンクス、アニメではA.P.P.P.と組んでいます。最近はストーリーを中核に置いて、映画的な映像のものを作ろうとすると、もはや自分のところだけのインハウスのみでは、いいものはできませんから。大作を作ろうっていう時に大切なのは、制作の要となる部分だけは自分のところでキチンと押さえて、他の自分達でできないような専門分野に、優秀な人材をうまく使う。それで、最終的に高い完成度を目指すというやり方ですよね。ただこの場合難しいのは、アニメならアニメ、CGならCGの外部のエキスパートを使おうとすると、それぞれモノの発注方法も、ちゃんと専門の言葉や発注の仕方があるんですよ。アニメとかの制作工程も知ってないとダメで、ただ単にコンテを描けばいいってものじゃないんですね。いいものを作ろうとするとそういうノウハウも必要なんです。
本誌■鈴木部長も、そのへん外部との交流も多いですよね？
鈴木■僕の場合は、外部といろんな交流を持とうとするのはちょっと違う意味があって、やっぱり同じことばかりをずっと続けていると、だんだん過当競争になるだけなんですよね。だから、業界全体が常に新しいことに挑戦して、活性化していくのが理想だと思うんですよ。それに、最初に新しい分野を開拓できれば、当分その分野で一番を独走できるでしょ（笑）。だから、大きな力を持つメーカーは、失敗するしないは別として、常に新しいものに挑戦しないとダメだと思うんです。力のあるメーカーが、挑戦をしないと、業界も"進化"しないですからね。
宮路■進化を求められますからねぇ、ゲームは。
鈴木■ゲームっていうのは、半導体の進化の上に成り立ってますからね。２年も経てば、コストは同じでもパフォーマンスは４倍くらいになっていきますから。やっぱり最先端に立つ人は、ガツガツと新しいことに挑戦していかないとダメなんですよ。
宮路■そうですよね。新しいモノを作るっていうのは、結局、R&D（研究開発）ですから。R&Dだから、新しいゲームは完成に時間がかかる。
鈴木■トライ＆エラー（挑戦と失敗）ってやつですよね。だから、ほとんどが失敗になる場合だってある。
宮路■できてるものをコピーして作

常に業界の最先端を突き進み、"チャレンジ"を続けてきた鈴木裕氏。CGという最先端技術を駆使し、誰も考えもしなかった"ポリゴンで人間を格闘させる"ことを実現した「バーチャファイター」シリーズは、氏の格闘への興味と「本物の」人々との出達いによって進化をしていった。"感動との出達い"こそ、名作を生み出す原動力であり、１つの感動が新たな"挑戦"を導く……。鈴木裕氏の新たな挑戦は、まだまだこれからも続く（写真は中国取材時のもの）。

人との出達いと感動が名作を生む

7つのCPUを持つサターン これを使いこなしたソフトはまだない

るのは簡単なんですよ。だから、僕は「バーチャファイター」なんかも、最初に作ったのが本当にスゴイと思うんです。ポリゴンで格闘ゲームを作るっていう発想よりも、人間の本当の格闘をやりたいから、ポリゴンが必要なんだ。だから、ああいうものを作ったんだっていう発想が、スゴイなぁって思いましたから。もう根本的な発想が違うなって。

鈴木■まあ、ポリゴンで格闘をやってみようかっていう人は、当時何人かいたかもしれないですよね。でも、それをやろうとした時点で、想像を絶する膨大な計算量が必要だとわかって、みんなこれは絶対無理だってそこですぐに諦めちゃう……。

宮路■そうそうそう。

鈴木■しかもあれ、単純な演算じゃなくて、人間的な動きを出すために、リアルタイムのインバース（※インバースキネマティック。例えば、腕や足の動きの端から端までの中間部分の動きを逆演算によって、割り出して動かすこと）をやってるから本当に計算量が半端じゃない。インバースを使わずに、適当な当たり判定で済ますこともできますけど、それやると本物の動きにならないんですよね。

宮路■話が違うんですけど、やっぱり本物の興奮ってスゴイですよ。この間、プロレスで橋本と元柔道の小川って試合があったんですけどね、あれがねー、金メダルとベルトを賭けて、血みどろの試合をやってたんだけど、本当にスゴイんですよ。もうどっちも本気だから、興奮度も全然違う。で、なんでこんな話をするかっていうと、結局「バーチャファイター」でやりたかったのも、これなんだろうなぁって思って。「バーチャファイター」って、ゲームによくある"必殺技"ってヤツがないじゃないですか。僕ね、あのプロレスを見て、必殺技なんてやっぱり必要ないと思いましたよ。人間と人間の戦いだけでこんなに熱くなれるんだってね。

鈴木■"必殺"って、"必ず殺す"って書くじゃないですか。でも、必殺技って簡単に出せちゃうとゲームにならない。すると、どうするかっていうと、必殺技が出にくいように、コマンドを難しくするしかないでしょ。もうそうなると、手先の器用な人しか勝てないゲームになっちゃうんですよね。でも、僕が「バーチャファイター」でやりたかったのは、やっぱり格闘のセンスや雰囲気がわかっている人が自然と強くなれるゲームだったんですね。間合いとかタイミングとか、本当の格闘が作りたかった。

宮路■ゲーム作りって、そんなものですよね。

鈴木■何か１つでいいから、本当に掘り下げたところから、物作りって始まりますよね。１つでいいから、何

今年はゲーム作り中心の年にしようと思うんです

「これぐらいのものが自在に動かせる時代に早くなるといいよね」と鈴木裕氏が語ったのが、このサラ。そんな時代もそう遠くない？

「グランディア」は「FF」より上 100万本は軽くいきますよ

わたしも　きれい好きだけど
死んじゃうなんて　おおげさな人ねぇ

かにこだわって作った物って、テーマは派手じゃなくても面白いですよ。例えばね、伊丹十三さんの「お葬式」っ映画で、葬式で正座してて、足がしびれて親指組み替えるシーンがあるんですけど、あれなんかも、たったあれだけで楽しいですから。コンテや企画書見ただけじゃ「ナンダこりゃ」って、わからないだろうけど(笑)。でも、ちゃんとしたこだわりがあると、あれだけでも面白くなる。
宮路■そうですよねぇ。今ね、ゲーム業界で何が一番問題かって言うと、どのゲームも、見た目の派手さだけは目立ってるんだけど、その中核となるはずの"こだわり"とかが全然感じられなくなってきてるんですね。一番大切な部分が欠如してるから、みんな同じゲームに見えてきちゃってる。例えばダビスタとかファミスタとか名作って呼ばれるゲームって、みんな作り手の"こだわり"から出発してますよね。そういう意味で言うと、鈴木裕さんが、「バーチャファイター2」作るのに、中国まで行っちゃったっていうのも、やっぱり"こだわり"だと思うんですよ。
鈴木■あとね、ゲームも映像作りの部分において、早く自分の思った通りのことができるような時代になってほしいですよね。
本誌■そうすると、もっと作り手の個性が出てくると……？
鈴木■やっぱりサターンならサターン、PSならPSの制約内でみなさん作るわけですけど、まだまだ制約が多いですから。
宮路■制約だらけですよね。
鈴木■例えば、サラの髪の毛なんかも、この表紙のグラフィックぐらい、髪の毛10万本をコントロールできるような時代になれば全然違うんですけどね。まあ、10万と言わなくても、500本くらいでもだいぶ違うんだけど。
宮路■今のゲームって、ハードの制限内で何が作れるかですよね。今回の「グランディア」も、次世代機になって既存のRPGと違うものを作りたい。ならばリアルタイムポリゴンでRPGを構築したら、どんな感じになるんだろうってところから出発してますから。制約や限界があっても、アイデアと"こだわり"でいい物は作れる。
本誌■サターンが出て、もう3年目なんですが、作り手としてハードのポテンシャルはどう感じてますか？
宮路■いやー、サターンはCPUが7つもありますからねぇ。これだけのハードの性能を使い切るにはやっぱり3年はかかりますよ。「グランディア」では、4つか5つのCPUを独立して動かしてるんじゃないかな。ちゃんとやればポテンシャルは圧倒的にPSよりも上ですし、これでもまだ100%使いこなしてないですからね。まあ、PSはPSでスゴイですけど、「グランディア」は絶対PSには移植できませんよ。だから、サターンは作ってて面白いですよね。PSのソフトは誰でも作れちゃうから、昔のMSXでゲームを作ってるみたいな感じ(笑)。作りやすいけど、個性が出にくいし、ちょっと凝ったことをやろうとすると、全部引っかかってきちゃう。
鈴木■ソフトのできる人からはそう言ってもらえますよね。でも、7つもCPUのあるハードなんて、この先お目にかかれないでしょうね(笑)。
宮路■だから、サターンはこれからハードを使い込んだソフトが出てくるんじゃないですか？
鈴木■「グランディア」みたいなお手本が1つ出てくると、みんな刺激されますからね。やっぱりいいソフトが1本あれば、ハードのイメージも一気に変わりますから。
本誌■それでは、そろそろお2人に今年にかける意気込みをお願いしようかと思いますが……。
宮路■じゃあ、私のほうからいきますけど、まずね、「グランディア」は最低100万本は出そうかなって思ってるんですよ。サターンでミリオン(100万本)いったのって、「バーチャファイター」と「バーチャファイター2」ぐらいですからね。まずはそれに続きたいのと、作品としての内容も、僕は「グランディア」は「FF」より全然いいと思ってますから。まあ、むこうが300万本いったなら、こっちも100万はいくでしょう。
鈴木■いいですねぇ、その発言。すごく頼もしいですね(笑)。
宮路■だって、言っちゃなんだけど、今年はPS何もないでしょ？　年末まで何もないからって、CFや宣伝だけで、大作っぽく見せようとしても、絶対持たないと思うんですよ。逆にサターンは、今年すごくいいタイトルが揃ってきてるじゃないですか。でね、僕が思うのは、年末ぐらいに新聞や各誌がね、「PS意外にも苦戦」とか「サターン健闘」とかって書くことになると思うんですよ(笑)。そういう意味でも「グランディア」はESPのRPG作品群とともに、サターンの切り札的なソフトになると思いますよ。
鈴木■僕のほうは、そうですねぇ。ここ1、2年はゲームを作るための時間が自分の中で20%切ってる時もあったんですね。純粋にゲームを作る以外の仕事も多かったんです。でも、これからはその割合を6～7割にまで戻そうと思うんですよ。やっぱりゲームを作っているほうが精神的に落ち着きますし、1つのゲームにかける期間も短くなって、集中していいものができると思いますから。今年はぜひ期待しててほしいですね。
本誌■大いに楽しみにしています。
(5月12日、セガAM2研にて収録)

グランディア体験版は近日上陸！

ジャスティン HP 21
フィーナ HP 180
スー HP 26

「グランディア～プレリュード～」と呼ばれる体験版は近日みんなも遊べるようになるそうだ。迫力のCGと戦闘シーンなど、そのデキの素晴らしさを実感してほしい。店頭や雑誌を要チェックだ！

新世紀エヴァンゲリオン
EVANGELION

リアルモデルシリーズの先駆けとして、すでに発売中の3体――初号機、零号機改、弐号機は大好評につき品薄状態なんだとか。なかでも人気は零号機改、ここでも綾波人気の高さがうかがえる。また、ポジトロンライフルやエヴァ必須の外部電源プラグなど、アクセサリー類が多いのも魅力。7月にはあの参号機、そして劇場版に登場した量産機こと伍号機が発売予定。ますますディープになっていく。

リアルモデルシリーズ02
エヴァンゲリオン零号機改
発売中・1,980円
TVシリーズ第22話に登場の「ロンギヌスの槍」をはじめ、「耐熱耐光破防御楯」などのアクセサリーが付属。

リアルモデルシリーズ04
エヴァンゲリオン零号機
発売中・1,980円
黄色塗装、肩のパーツがことなる零号機初期バージョン。「専用輸送台兼拘束具」、「外部電源パーツ」が付属。

リアルモデルシリーズ03
エヴァンゲリオン弐号機
発売中・1,980円
惣流・アスカ・ラングレーが搭乗した赤のエヴァ。付属のアクセサリーは弐号機専用武器「ソニック・グレイブ」、「スマッシュ・ホーク」など多数あり。

リアルモデルシリーズ10
エヴァンゲリオン初号機
ゴールドバージョン
'97年7月発売・1,980円
（劇場、一部イベントで限定販売）
ゴールドのカラーリングがなされた初号機。アクセサリー以外にも、メタリック仕様のキャラクターカードが付属。

リアルモデルシリーズ01
エヴァンゲリオン初号機
発売中・1,980円

エヴァ初号機の付属品は「プログレッシブ・ナイフ」「狙撃用ポジトロンライフル」など。

サターンでも大人気のキャラクターがアクションフィギュアで登場！
貴方は「リアルモデル

今や全国的に大ブレイクした感のあるフィギュアの数々。プラモデルのような製作の手間もなく、関節が可動するため、さまざまなポーズを取らせることができる。純粋な鑑賞用としても耐えうるリアルな造形は、アニメやゲームのキャラをモチーフに、各メーカーが競って製作している状況だ。

そしてセガからも、アクションフィギュア〝リアルモデルシリーズ〟が発売された。人気の『エヴァンゲリオン』を皮切りに、8月にはあの「バーチャロン」もシリーズ化が決定している。

1,980円～のお手軽価格にくわえ、各ギミックまでもみごとに再現。もっとも、同社のサターン版タイトルを見れば、3DCGを現実のものとしたフィギュアの完成度も納得がいくというもの。

ここはVFシリーズなど、他の人気タイトルもぜひ発売してほしいものだ。

半透明がうれしいブリスターパックに全高約18cmのフィギュアが収納。エヴァシリーズにはキャラクターカード（上の写真）が同梱されている。

ビジュアリスト・韮澤氏が見た「リアルモデルシリーズ」

こうして並べると、各機の持つ特徴がよくわかる。豊富な付属品も◎。

まず塗装ですが、初号機を例にとると、成形色自体がパープルで、細部までていねいに塗られているのがいいですね。完成品としてはなかなかいい線いってると思いますよ。次に可動部ですが、おしむらくは足を前に曲げると内股になってしまう点。「エヴァ」といえば、やはり「あしたのジョー」の力石徹のように、背骨を曲げたポーズをとらせてみたいですよね。きまりポーズですから。膝が曲がるなら、足首も曲げたい……。まぁでも、価格と全体のプロポーションを見れば、十分合格点をあげられると思います。国内ブランドでも、ついにここまで来たか、というのが正直な感想です。

あと細かいことですが、付属のナイフ類が他のプラモデルなどにも握らせることができたり、けっこう流用のきくサイズというのは、モデラーには嬉しいですよね。

今後発売されるサキエルも、腕をベンダブル（ゴム状の材質の内部に針金が入る）仕様にするあたり、「わかってるなぁ」と。

実は現在、僕もアクションフィギュアをデザインしているんですが、ブリスターパックって高くつくんですよね。このシリーズはちゃんとスライド式を採用していて、開けてもフィギュアの価値が下がるようなこともない。鑑賞用、遊び用の2つ買わなくていい。このへんもお客さんにやさしいですね。

韮沢 靖氏
3Dモデルやコミックなど、さまざまな表現方法でクリーチャーを生み出すビジュアリスト。最近では「エネミー・ゼロ」や「ウイルス」のモンスターデザインなども手がけ、活躍の場を広げている。

リアルモデルシリーズ07
エヴァンゲリオン参号機
'97年7月発売・1，980円

TVシリーズ第18話でシンジの親友、鈴原トウジが搭乗した参号機。付属アクセサリーの「カウンター・ソード」「マゴロク・エクスターミネート・ソード」はソード・バレット（剣鞘）より抜き差しが可能。また付属の頭部、左右の腕パーツを取り替えることで参号機を乗っ取った〝第13使徒バルディエル〟にチェンジ可能。

リアルモデルシリーズ09
エヴァンゲリオン量産機
'97年7月発売・1,980円

この春に公開された劇場版において、ストーリーの終盤に少しだけその姿を見せたエヴァンゲリオン量産機が、劇場完結版での大活躍の前に早くも登場。白を基調としたカラーリングに、量産機専用の刀がアクセサリーとして付属。また、背中の翼は左右の開閉、脱着も可能だ。

リアルモデル今後のラインアップ
第12弾より使徒襲来!!

エヴァシリーズもひととおり出そろった8月以降から、いよいよ驚異の敵〝使徒〟が登場／　ソフビ素材を使い、使徒の何とも形容しがたいイメージを再現するというから、これは楽しみ。さらにはTVシリーズ第19話で使徒を食った初号機の暴走バージョンも発売予定。ますますリアルモデルシリーズから目が離せない／

リアルモデルシリーズ11
エヴァンゲリオン初号機 暴走仕様
'97年8月発売予定・1,980円

リアルモデルシリーズ12
エヴァンゲリオン第3使徒サキエル
'97年8月発売予定・1,980円

リアルモデルシリーズ13
エヴァンゲリオン第14使徒ゼルエル
'97年8月発売予定・1,980円

ブームがブームを呼び、今やフィギュア界は戦国時代。そんななか、セガもフィギュア戦争に名乗りをあげた！　2Dの世界から3Dの世界へと飛び出したゲームヒーローたち。このページを読んだ貴方、"リアルモデルシリーズ" を愛せますか⁉

シリーズ」を愛せますか？

リアルモデルシリーズ05
電脳戦機バーチャロン テムジン
'97年8月発売・1,980円

「バーチャロン」では、主人公的な存在であったテムジン。標準装備である「ビームライフル」がアクセサリーとして付属している。

リアルモデルシリーズ06
電脳戦機バーチャロン バイパーⅡ
'97年8月発売・1，980円

全体的に繊細なラインを持つボディながら、空中戦では猛威を奮い、最強とうたわれたバイパーⅡ。アクセサリーとして「マルチプル・アーム・ランチャー」が付属する。

リアルモデルシリーズ08
電脳戦機バーチャロン ライデン
'97年8月発売・2,480円

強力無比の火力を武器に、多くのプレイヤーたちを震撼させたライデン。アクションフィギュアになっても、その重量感あふれるデザインは印象的。付属アクセサリーとしては「バスーカ砲」が標準装備される。また、両肩部のパーツは交換式で、通常時とレーザー発射時の２種類が用意されている。

電脳戦機
VIRTUAL ON™
CYBER TROOPERS
バーチャロン

日本を代表するメカニックデザイナー・カトキハジメ氏の手により生まれたバーチャロイドたちが、いよいよリアルモデルシリーズに登場。絶妙のバランスを体現したテムジン、空中戦を得意とするバイパーⅡ、そして、通好みのライデン――３体がラインアップ。フェイ・イェンはまだか、といった期待の声が早くも聞こえてきそうな、アクションフィギュアの新風だ。

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

本誌初登場ソフトもまじえて、最新のセガサターンタイトルが集結！

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売直前のセガサターンソフトをじっくり紹介！今週も要チェック。

NEW! プラドルDISC Vol.6 吉田里深

完成度 30%

●Sada Soft●8月下旬発売予定●3,000円●デジタル写真集●全年齢推奨

サイズは上から86／58／88。沖縄の空の下、健康的な水着姿を惜し気もなく披露してくれるぞ。

グラビアクイーンの素顔に迫れるデジタル写真集

低価格でアイドルのデジタル写真集をリリースし続ける「プラドルDISC」。第6弾は数々の雑誌のグラビアを飾った吉田里深の登場だ。400点以上の撮りおろしの写真に加え、ムービーも充実。彼女のさまざまな部分にクローズアップした100の質問状も収録されている。好例のミニゲームは「あっち向いてホイ」と「吉田里深カルトクイズ」の2本立てだ。

好評のメイキングフォトも満載！

ちょっとした撮影のあい間に撮られたメイキングシーンが数多く収録されているのも「プラドルDISC」の特徴。撮影前や撮影後のリラックスした姿や、普段お目にかかれない舞台裏がのぞけてなかなかに興味深い。

子犬とたわむれているところをハイ、パチリ。グラビア写真にはない魅力だね。

ビジュアルは1667万色フルカラーの高品質。収録点数も多いため、普通の写真集では見られないような自然な表情をとらえた貴重な映像も。

究極タイガーII PLUS

完成度 55%

●ナグザット●今夏発売予定●5,800円●シューティング●全年齢推奨

今や完全移植は当たり前。腕に自信のあるユーザーは連射機能のないパッドで挑んでみよう。

そんじょそこらの「移植モノ」とはワケが違う！

硬派シューターには喜ばしい移植決定の報に続き、今回はサターン版オリジナルの「アレンジモード」についてお知らせしよう。このモードは敵の出現位置の見直しなど、バランスを再調整。さらにアーケードにはないステージ7を加えた特別仕様だ。現在、「これぞ究極版」と呼べる完成度を目指して開発が進められている。戦闘意欲を盛り上げてくれるオリジナルムービーもあるぞ。

アレンジモードはムービーデモにストーリー性もプラスされている。

CGで表現された愛機タイガーヘリの勇姿。作戦前のワンシーンだ。

1P側と2P側では、ショットの性能が一部異なるものがある。レーザー系の武器がそれだ。

もちろん完全移植のアーケードモードもある。縦横比そのままの縦画面と横置き画面の選択が可能。

ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～

完成度 50%

夏休みを利用して、再び涼子が帰ってくる。初回特典でトレーディングカードもついてくるぞ。

●データム・ポリスター●今夏発売予定●5,800円●リアルタイムコミュニケーションソフト●全年齢推奨

今回のROOMMATEは見どころいっぱい！

同居人の女の子と自然な対話が楽しめる、話題のコミュニケーションソフト第2弾。今回はプレイ期間が1週間とやや短めに設定されている分、イベントをギュッと凝縮。豊富なリアクションが用意されている。しかも夏休みということで、深夜に発生するイベントも用意されているので、頻繁にアクセスしないと見逃してしまうほどだ。さらに外出やデートなどもできるので期待すべし。

突然かかってきた涼子への電話。相手はどうやらプレイヤーの父親らしい。たまにはこんな邪魔も入る。一緒にいられる貴重な時間を割かれて少々腹も立つが、まあ仕方ないかな。

自宅の庭で思い出話にふける涼子。自分の知らない涼子を知ることで、彼女に対する理解や親密度もいっそう深まるはずだ。アメリカでの生活で得た体験談やみやげ話も楽しみ。

　※画面は開発中のものです。

きゃんきゃんバニー・エクストラ

完成度 40%

華やかな新着画面が続々到着。フルサイズ画面＆フル音声化で、女の子の魅力もグーンとアップ。

●キッド●今秋発売予定●価格未定●アドベンチャー●推奨年齢未定

女の子と仲よくなって、星のかけらを集めよう

人気恋愛アドベンチャーシリーズの、サターン移植第3弾。さえない主人公に女運を授けるべく、弁財天のスワティが再びやってくる。しかし、スワティには主人公のために内緒で交わした約束があった。それは星のかけらをすべて集めないと、北極紫微大帝と結婚しなければいけないというもの。そこで主人公は、スワティを救うべく、星のかけら集めに乗り出すのだ。システムはプルミエール2のものを継承。シリーズで人気の高かったキャラも登場しているぞ。

高岡麻理ちゃんは、主人公が街の小物屋で出会うことになる少女。見た目は子供っぽいけれど、とても積極的なのだ。

男の憧れ、看護婦さんは坂本春菜。趣味は読書と刺繍で、花や鳥が好きな内気な女の子だ。街のアーケードで会えるぞ。

久遠寺綾は大物政治家のお嬢様で、少年漫画雑誌の編集長をしている。彼女とならアダルト恋を楽しめるかも？

TV局のアナウンサーをしているのは若宮雪江。イケイケ風だが、まじめで堅実な性格なのだ。

主人公のために手料理を作ってくれるスワティ。よく見ると、七福人の唇がハレているぞ。見かけもそうだけど、味がちょっと心配……。

青山美沙生は、難関の女子大を目指して勉強中の女の子。性格はワガママできまぐれなタイプ。

フォトジェニック

●サンソフト●今夏発売予定●価格未定●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 40%

カメラマンと美少女のレンズ越しの恋愛ストーリー。彼女との思い出を写真に写し出そう。

君の写真で思い出のアルバムを埋めよう

カメラマンであるプレイヤーの目的は、写真コンテストで優勝すること。そこで、3人の女の子をモデルに出展する写真を撮ることになる。コンテストの日まで、撮影の特訓などでスケジュールを組んで自分の技力を高めていくのだ。また、自分の望み通りの写真を撮影するには、女の子との仲を深めることも重要だ。休日には女の子と、撮影を兼ねたデートもできるぞ。

知識と技術を身につけよう

使うフィルムを間違えたり、カメラマンとしての腕が悪いと、せっかく撮った写真もさんざんなものに。また、失敗した写真は保存されないぞ。

撮影前のハプニング

大事な撮影前に愛美が衣装を台なしにしてしまった。写真は撮れないけど思い出の片隅に……。

縦長の写真は自宅のアルバムでいつでも見られる。スタジオで写真を撮影するには、高いお金が必要になる。なお、失敗すると懐具合が苦しくなってしまうぞ。

NIGHTRUTH —Explanation of the paranormal— #3 "二つだけの真実"

●レイ・アップ●7月25日発売●5,800円●デジタルコミック●全年齢推奨

完成度 ？%

特殊な能力を持つ5人の高校生が大活躍！ ファンお待ちかねのデジタルコミック第3弾だ。

新たな事件の気配……5人はどう動く？

5人の高校生がさまざまな超常現象の謎に挑むデジタルコミック「NIGHTRUTH」第3弾。魅力あるキャラクターと豪華な声優陣が人気のシリーズだ。今回の主人公は姫川藍。彼女がが見た奇怪な夢が、事件の前兆となる。慎哉の持つ霊剣の消失、俊英の落としたパソコンに表示された謎の数字……。次々に奇妙な現象が起こり、他の4人も新たな事件の始まりを予感するのだった。

指輪の状態の霊剣セクンダディを構える慎哉。ある朝、慎哉の指からセクンダディが消えてしまう。

霊剣セクンダディを持つ十六夜慎哉。武道全般をこなす水凪舞璃亜。陰陽術を使い手、宮条麗美香。予知能力を持つ姫川藍。博士号を持つ天才、常盤俊英。おなじみの高校生5人組が、新たな事件の謎に迫る。

DREAM ACCESS
読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY
東かんな

FOOLじゃないよ

セガカラで友達が某アニメの歌を歌った。背景にゲームの画面が現れた…おおっ、パンツァードラグーンツヴァイ!! 歌そっちのけでカッチョイイ画面に見とれちゃいました。

ゲームる今週記

コンニチハー。セガカラの画面は楽しいモノがたくさんあって飽きません。とくに猫のやつは画面のラブリーさに負けて、歌がおろそかになるから注意！　ではお便りいってみるニャー。

僕は去年、サターンソフトの「ばくばくアニマル」と「ドラゴンフォース」を買いましたが、今年はなにも買っていません。現在「いつまでソフトを買わずにいられるか」という記録に挑戦中。だれか応援して。(神奈川県　猫文鳥)

ソフトを貸してくれる友達にめぐまれてるのか、貧乏なのか、いじっぱりなのか…サタコレもバンバン出るし、早くザセツして楽になれ！

先日コンパイルの会社セミナーに参加した。セミナーが終わってアンケート用紙にいろいろ書いていたとき、なにやらコンパイルの人達が話しているのが聞こえた。内容は、「次のセミナー、前のほうにスケトウダラをド～ンと置くか！」というものだった。僕はその風景を想像した…セミナーやってるときに、あの目で見られてると思うと…それは、やめてあげて…。でもセミナーで友達2人できたから、いいや！　許す！

(福岡県　ジョウショウ)

そんな、勝手に許されても…来年就職活動予定の人は、お楽しみに!?

なにかひとつのゲームをやりこむと、そのゲームの擬音などが頭から離れなくなることがありませんか？　僕の場合、「レイストーム」や「蒼穹紅蓮隊」をやりこんでいた頃は、よく授業中に照準音が聞こえたものです。その中で一番恐ろしかったのは、「首領蜂」をやりまくったその夜、蜂に襲われた夢をみてしまったこと。あの夢は一生忘れられません。

(島根県　出雲良子の許嫁)

じゃあ「下級生」とかやりまくれば、イイ夢みられるじゃ～ん！うひ。とかいいつつ、私も目を閉じるとドロップが降ってくる毎日です。むは。

ときメモ(または同級生)のような高校生活を…と心踊らせ、はや1年。しかし現実は甘かった…なぜなら男子校だった。とかいうオチのハガキは来たことがありますか？

(愛知県　あかつき)

男子校に入学したら趣味が変わり、おかげさまで「ときメモ」のような高校生活を楽しんでおります…というハガキならきたこと…ないよ。

新作ソフトの発売スケジュールから「恋鎖」というゲームが、いつのまにか消えていた。一体どうなったんですかこのゲーム？　それと、いつまで未定なんだ「神罰・人生の意味」！

(千葉県　小山内　広)

名前からして、ギャル系のパズルゲーム？　って私に聞かれても困るっつーの（笑）チェック細かいねぇ。ところでキミは、もしや牌バラ…。

以前書いたアキラの格好をした男が、ふたたびわがゲーセンに現れた。が、やってたゲームは「ティンクルスタースプライツ」だった。ランちゃんを駆る彼の背中には、男の世界のきびしさが哀愁とともにただよっていた。今度、対戦をもうしこもうと思う。

(群馬県　テム人)

群馬のアキラ男さーん、見てますかー？　対戦してあげてくださいねー。

サターンを買って約2年。そろそろコントローラーにゴミが溜まり、右手に綿棒、左手につまようじを持って掃除していた。ふと気がつくと、なぜか自分の掃除している姿が悲しく思えた。

(愛知県　虫)

背中越しに見るとさびしさ倍増。

女の子と対戦するときに「よ～し、いっちょもんでやるかー」という。セクハラですか。

(東京都　インチキ中国人俳優)

男子にも公平に言えばクリア。

ドリームアクセスのコーナーを見ていると、みんな知らない人なのに友達みたいでいいですよね。ペンネームとかも覚えちゃうし。

(岡山県　かんなの恋人)

さしずめ私とがすけつ君は、知らない友達の多さナンバー1（当社比）ですかね？　でも楽しいですよー。というワケなので、みんなハガキをバンバン出してね！　待ってるよ!!

早く来い来い ラングⅣ!!

愛知県　山崎真樹

そのラブリーさで発売前から人気超高い彼女。相変わらず点描が冴えててすばらしい。

岡山県　白雪

何気ない絵を中央の花で華やかに仕上げてますね。あ、シャレじゃなくて。本当綺麗。

今週の「夢の中へ…」

岩手県　乱舞大臣

ポイントは左の毒草食べてトリップしてるナイトビアンだって。ヨダレがなんとも…。

福岡県　カプついのおやじ

NiGHTS into dreams…

擬人化ナイツ。なんか綾波ぽいですねー。綾波ナイツ、略してあやナイツ。だめ？

S級ラブレター

サターンゲームキャラに対するキミの熱き「想い」を今すぐ書きまくれ!!

愛するゲームキャラに対する思いのたけを綴る当コーナーですが、なんだか最近は思わぬ方向にむかいつつあります。前回お話した設定モノのほかにも、今回紹介する「ソフトそのものに対するレター」まで飛び出しました。今後が楽しみです。

大神一郎サマ♥

神奈川県　大神晃
～inサクラ大戦

正直に言うと、私はソフトを買うまではあなたの存在をまったく知りませんでした。そしてゲームを進めていくうちにあなたの強さ、やさしさ、たくましさ、カッコよさがだんだんわかり、ゲームも中盤の頃には、私はすっかりあなたにホレていました。マリアちゃんを命がけで助けに行くとき、アイリスを説得しておでこにチュッ♥としたとき、更衣室にさくらちゃんと閉じこめられたとき……、他にもいろいろあったけど、すべてカッコよすぎます♥　顔だってめちゃめちゃ美形だし。

でもあなたは、本編以外ではほとんど出番ないですよね（泣）。あなたの活躍をたくさん見たいけど、やっぱりそれは"2"を待つしかないのかしら…ＯＡＶちょっとだけ期待して待ってます。

―これは珍しい（かもしれない）大神さん宛のレターです。さすがにＯＡＶでは出番多いと思うけど、どうでしょう…スタッフに祈っちゃおう！

ＶＦのリオン様へ♥

広島県　みかるぽ
～inバーチャファイターシリーズ

３では、ますますかっこよくなっていて、本当に本当に大好き！　あなたのためなら、なんでもするよ。毒味だって、格闘だって、バンジージャンプだって!!　料理が苦手な私だけれど、あなたのためなら毎日練習してうまくなるわ。だから彼女は作っちゃダメだよ！　私は、いつでもあなたに会いに行くからね。そして最後に私からのお願い♥　今夜の夢には、バラを抱えて出てきてね♥

―バンジージャンプしてどないすんねん！（←いちおうツッコミ）格闘家の奥様って料理作るの大変そう。栄養のバランスとか考えなきゃいけないし、なにより量も多いだろうし…ガンバレ！

家で会えることがなによりうれしいです

東京都／梅村ひより
～inファイティングバイパーズ

突然ですがＲＡＸＥＬ君が大好きです。かれこれ１年越しの愛情もまったく冷めず、日夜サターンに電源を入れるのが日課となりました。一昨年の冬、ゲーセンでガラスに寄り掛かりギターを弾く姿に一目惚れして、100円玉の筒（5000円）を持ってはかよい、それまでごく普通のＯＬだった私をあなたは比類なきゲーマーにしたてあげてしまいました。新宿、渋谷の大画面に映るあなたを見て「きゃあ♥カッコいいーッ」を連発するという恥かしいコトもしたけど、いまは静かにお家で会えて、すっごくうれしいです。　いつまでも自分とギターをこよなく愛するあなたでいてください。

―彼はヴォーカル兼ねるよりギターに没頭してるほうがカッコイイと思うそうです。研究してるのね～（笑）

「音楽ソフト」にラブレター!!

静岡県　ＡＭ落研
～inサターン用音楽ソフト

このコーナーって本当は特定のゲームキャラに対するラヴコールを贈る所らしいけど…個人的に、待ちに待った「サターン用音楽ソフト」の発売ってことで、ついウレシクて筆を取ってしまいました。思えばサターン発売からはや２年半、本体内にピッチシフト機能やエコーが内蔵されているサターンこそ音楽制作にピッタリのハードなのに、なぜ今まで音楽ソフトが発売されなかったのか、不思議でなりません。数万円するパソコンソフトに比べて、お手軽で短時間に起動できるサターンの方が、かえって使いやすくて役立ちそうな気がするのは私だけではないでしょう！　MIDIに対応してるってことで拡張性もありそうで、今からとても楽しみです！

―音楽制作が趣味の人は本当によかったね！　愛と歓喜のレターでした。

大募集!!
ざんげコーナー（仮）

迷える小羊よ、懺悔なさい。ってなカンジで、アナタの懺悔を募集します。金欠のあまり愛するソフトを売ってしまった、もう何年も借りっぱなしのソフトを返すに返せない等、今となっては悔やまれる、またはゲームに対して申し訳ないことをしちゃった心当たりのある方は、今すぐＤＡ内「ざんげコーナー」までおハガキちょうだいのコトよ。よろしく。

お待ちしてますペパルーチョさん♥

↑東京都　小村一人
ささいなことは気にせず、今後も個性あふれる絵をたのみますよ。

↑三重県　成家班
すべてじょうずですが、おかげでいじける心境が痛いほど伝わる…。

↑神奈川県　ウッディ
人形じゃない、人形じゃない、ホントのことさー。（うわ古ぅ～）

♥女の子のおしゃべりコーナー♥ がーるず☆ぶらぼー

☆友人（女）が「下級生」を買おうとしたら、店員に「こちらは18禁ですが…」と言われた。「いや～ん、私、そんなに若く見えるのかしらね～？」と友人（←楽しそう）。　――いいなあ…そーいうプラス思考…。（群馬県　かぱゆ）

いいなあ…そんなに若く見られるなんてー。ちなみに「下級生」は18歳以上推奨。

☆初めまして。バーチャ２にハマってはや２年も経ってしまったサラ使いです。２の頃からそうなんですが、私はアキラに妙にホレこんでいて、乱入してきた相手がアキラだったりするとなんだかうれしくなってしまうんです。その愛ゆえに私も時々アキラを使うんですが、この前なんと10連勝もしてしまったんです（いつもはヘボい）！　自分が使って強いアキラなんて…カッコよすぎるぅ♥　でもジャッキーも好き（←浮気モノ）。（新潟県　女豹サラ）

☆最近の私のささやかな至福の喜びとして１つ挙げるとしよう。べつに私の意見に賛同してもらわなくたって気にしない。ただ聞いてほしい。そう、私の喜びとは、バーチャでアキラに乱入されること。そしてスペシャルや３段を入れてもらうこと。ボコボコにされて「俺をもっと熱くさせてくれ!!」といわれること。フフフフフッ。とても幸せ。すごく幸せ。もうだれも私を止められないわ。そして今日もアキラ待ち♥　ああ、自分がこわい。（静岡県　比奈のパイ）

キミ達、２人でアキラ使って対戦しなさい。ごっつい幸せがおとずれることうけあい。

☆友達がおしゃれ雑誌を読んでいる中で私はサタマガを愛読し、友達がおしゃれをして楽しんでいる中で私はゲームにハマり、友達がプリクラを撮っている中で私はゲーセンで日々を過ごす。兄には「お前それでも女子高生か」といわれ、母には「あんた本当に女なん？」とまでいわれている。おしゃれすることにも、プリクラ撮ることにもまったく興味がない私をどうか助けてください。（香川県　桜）

だいじょうぶ、将来ゲーム関係の職に就けば「若いころからの趣味と技術を生かした仕事に就いた」と思われ、だれも進路選択に反対しないでしょう。多分…どっかでそんな話聞いたことあるな……。

こんなのイヤだー!!

とうとうスタートしました新コーナーでございます。アナタの想像力で、こんな○○があったらイヤだな～、と思うモノを考えてね。こんかいは初回スペシャル大増版でお送りします！

◆こんな「リアルサウンド」はイヤだ！
→黒板を爪でひっかくドラマ
→奥歯でアルミホイルを噛んじゃったドラマ
→強烈なイビキのドラマの３本立。
（東京都　夢月聖良）

菅野美穂のイビキなら大ヒット間違いなし？　それもまた良し!?

◆こんな「卒業・Ｓ」だったらヤダ!!
→生徒達が水をぶっかけてくる
→生卵をぶち当ててくる
→アルミのたらいが落ちてくる
→風呂に入らねばならない
→歯はみがくこと
→カゼをひいてはいけない
→生徒の声がガラガラ声
→また来週～
（茨城県　丈・番仙）

最後は裏番組ならぬ裏ソフトが発売されて世を去りますか。

◆こんなＲＰＧはイヤだ！
→目的がない
→セーブできない
→敵がとても親切
→第１作目なのにタイトルに３がついている
→四天王が５人いる
（東京都　カシオンＳ）

「第１作目なのに…」に関しては、パチンコにはよくあります。

◆こんなリメイクはイヤだ！
→ＤＤＭ安室奈美恵の技術を応用し、石野陽子が歌い舞う「テディボーイブルース」
→ストリートファイターコレクションの十αにサワダ隊長登場。無論１人だけ実写。(俺は欲しい)
→石野陽子でネタ切れた。
（福島県　南斗ボム）

今、芸名カナなんだよね。すなわちDDMいしのようこ？　なんかねえ。

◆こんなバーチャコップはイヤだ!!
→画面上に死体が残る
→しかもうめいている
→バーチャガンが血の味を覚える
→そしてパワーアップ
（三重県　公的抑圧）

◆こんな飯野賢治社長はイヤだ！
→おネエロ調
→家では宝塚のカッコをしている
→家電製品はすべてソニー
→ギャルゲーフリーク
→国家転覆をたくらむ
→米軍に命を狙われている
→子供に人気がある
→実はケーキ屋になりたかった
→右手でワイングラスを転がし、地球儀を見て笑みを浮かべる
→胸に７つの傷がある
（大阪府　文珍のセスナ）

わかんないよー、ケーキ好きだったり、ひとりほくそ笑んでるかもしんないじゃん。７つの傷は…あったらどうしよう。ドキドキ。

◆こんな恋愛アドベンチャーはイヤだ!!
→ヒロインが自殺
→ヒロインがメシを喰わない
→ヒロインが壊れかけ
→ヒロインが朝っぱらからビール
→ヒロインが父親の愛人
→ヒロインが人造人間（電源コード付き）
（東京都　ときめきゲリオン）

コマンドで「最近太ったね」とか選ぶと拒食症になって衰弱死？

総評
デス大魔王関係はもう要らん。多すぎ（笑)!!　各自、個性的なネタを考えて送ろう。がんばれ！

東京都　蓮樹比呂

元気なハリネズミのイメージとはうって変わって、柔らかい雰囲気でまとめました。

Sonic d・A

東京都　つよいロボ

元気なハリネズミのイメージはすっかり消え、やったもん勝ちのネタでまとめました。

紳士淑女の涙腺（るいせん）大開放

☆それは４月29日のことだった。バイトから帰り、PM6:50に「ROOM MATE」を立ち上げた。朝に立ち上げたとき、井上涼子は７時に帰るといっていたので、７時になるまで待っていた。そろそろかと思い、移動しようと方向ボタンを押したその時、画面からグラフィックが消えた。本体の電池が切れてしまったのだった。うわーん、また最初からやらにゃいかんのかい!!　ワシは泣く泣くコンビニへバイクを走らせた。電池を買いに…。
（広島県　ノブキＧＳＲ）

―彼女と同棲している方々は、色々と苦労が堪えないようす。２を買うそのときは、電池も一緒に買いましょう。

☆マジかよ!!　某新聞奨学金制度を利用して今年学校に行けると思ったら、まさかの定員もれ。受かった学校に行けなくなってしまった。どうしてくれるんだよこの合格通知!!　カッコ悪すぎて泣くに泣けない。しかも悪友にこのことがバレてオレを見るなりバカ扱いだコンチクショー（涙)。こうなりゃあ、ゲームでうっぷんを晴そうと思ったら去年、勉強一筋と思ってソフトを売っていた。手元にあるのは昔もらったサンプル２枚…（悲)。だれか、だれかオレに春をくれー!!
（北海道　今年はブルー）

―せ、せめて…自分が載ったサタマガ（これ）友達に見せてじまんしよう。

☆やっと、というか今ごろ僕の住む地方でエヴァの放送が始まった。しかも土曜の朝６時から！　もちろんセガのCMなんてやってない。楽しみにしてたのに……ナデシコも放送されてないし……。
（長野県　モザイク三郎）

―アニメはビデオやＬＤがあるけど、CMは……ね。非力な私を許して。

良ゲー発掘連絡協議会

●サンダーフォースゴールドパック２
この手の、ひと昔前のゲームの移植は、ファンのためにあるといった感じが強い。でもこれは今でもじゅうぶんに楽しい。サターンはシューティングがとても充実してるし、昔からのファン以外の人は、あえてこれをやろうとは思わないだろう。私にこのゲームの素晴らしさを語らせたら止まらなくなるので多くはいわないが、今の若い人達が見ても凄いと思える部分は絶対あると思う。Ｖも出ることだし、気になる人はこれで予習しておくといいと思うし。「メガドライバー」がなぜメガドライブにこだわっていたのか？　そんな疑問を抱く人にもやってみてほしい。その答えの一部をかいま見ることができる筈だ。
（群馬県　関浩昭）

たしか「サンダーフォース」って、メガドラからアーケードに移植された珍しい作品だよね。えらい難易度で、シューター魂をガンガンにゆさぶるよ。

●デイトナＵＳＡ
私は「デイトナＵＳＡ」で、初めてレースゲームに触れ、そのおもしろさ、奥深さに心酔しました。初級さえタイムが縮まっていく達成感がうれしくて、毎日何時間も走り続けていました。カラッとした青空、コースにちりばめられた宝石のように鮮やかな車達、さわやかな光吉さんのヴォーカル…300km/hオーバーのモンスターマシーンをあやつるのは大変ですが、上級をスイスイ走れるようになって初めて「デイトナＵＳＡ」の真の楽しさを知った気がしました。上級のカシオペアシティの柱抜けから複合コーナーをキレイに抜けた時、「NICE DRIVING!!」とナビが声かけてくれるんですよ。思わず「ありがとおっ♥」って返事したりして。でも「サーキットエディション」のナビさんは、ちっともほめてくれないんです。だからイヤなの!!
（大阪府　ANNE松本）

自分の腕の上達を、しゃれた形でホメてくれる。うれしいですね。

今週のベスト1

島根県　ふがく

いやーすばらしい。ちょっぴりツヤっぽいムードがなんとも亜人種（?）ぽくて。お望みどおり、早く移植されるといいですね。ゲーセンだと連日すごい人気で、私はまだ指１本さわれてない。しくしく。

今週のかんな賞

東京都　伊室真名

伊室さんの絵は、どれも上品で甲乙つけがたい！　服の感じも髪のふわふわ感も素敵～っ。あこがれます。

DREAM MUSEUM

こんなハイテクな世の中とはいえ、やっぱりたまにあるんですよ。なにがって、消印。インクが濃かったり他のハガキのが付いちゃったりして、絵がもったいないことに…。全部が全部じゃなくて、ホントたま～になんだけど、不安なかたは封筒に絵を入れて送ったほうが良いでしょう。最近はＲＰＧ系が多めです。いがいと下級生やセンチメンタル～がない。ねらい目かな？　でもあんましＨだとお姉さんは全然オッケーですが掲載できないので、そのへんは考えて描いてね、お願いしまーす。

長野県　高想ゆきな

風船のよーにぽわぽわなお洋服、注射器の数字とかこまかい仕上げ。

福岡県　中野貴仁

うおお、唇から指の先までセクシーなすみれさんを本当にありがとう！

大阪府　守谷Ｔ教授

メカだけでなく人物も上手ですね。恐くもリリしいシンジにひかれます。

東京都　ヤシの実

闇を制する軍団登場！　…スキマのコウモリ描くの大変だったでしょ？

群馬県　ふじさき

お、いつもと雰囲気違う絵だね。ユリカが実写ぽくて、本当にいそうだ。

東京都　クロ

なんも女の子の絵の横に「早くやりてー」とか書かんでも…いやゴメン。

静岡県　目目連

君の描く女の子はどこか人形的で、不思議な「静」の魅力がありますね。

奈良県　みなみ雛

なんで俺が…と思いつつ、やっぱりめんどうみちゃう。こんな兄求む！

●PROGRAM INFORMATION

○投稿の決まり！

★絵の場合：エンピツ描き・ウスズミ不可。必ず黒のペン・マジック等を使用してください。スクリーントーンやインレタは、剥がれないようにしっかりと貼りつけましょう。カラーは今のところ募集していません。ただし、当コーナー以外のカラーページでは、カラーの投稿イラストを募集している所もあるので、スミズミまで読んでチェックしてみましょう。

★文章の場合：エンピツ書き不可！住所等がカスれて読めない場合があるので絶対にさけてください。便箋もご遠慮ください。（投稿以外の手紙は便箋ＯＫ）ハガキ、またはハガキ大の厚紙でお願いします。厚紙といっても、ペラペラじゃない程度の画用紙やケント紙などで良いです。手書き・ワープロは自由ですが、ワープロの場合、感熱紙は時間が経つと字が消えるのでダメです。気を付けて。

○絵・文章共通で守って欲しいのは、必ずハガキ１枚１枚の裏に住所・氏名・ペンネームを書くこと。ハガキを何枚かまとめて送った場合でも、必ず別々に記入するようお願いします。

○当コーナーはポイント制に変わります。一定ポイントで称号がついたり豪華賞品がもらえたりします。詳細の発表が遅れてもうしわけございません。また、以前掲載されたぶんの図書券＆ソフトは必ずお送りしますので、今しばらくお待ちください。ゴメンネ。

ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「Ｄ・Ａ」　それぞれの係まで！

ゲームを骨の髄までしゃぶり尽くす、情け無用の修羅の道

電子遊戯鬼畜道

♪あんなことといいな、できたらいいな、と、人の嫌がることを進んでやる道徳的（笑）プレイを推奨する電子遊戯鬼畜道。ゲームに用意されている機能を活用しまくって、後ろ指を指される遊び方をしまくりましょう。良識のあるゲーマーの皆さん、ごめんなさ〜い。

題字・イラスト／杉作J太郎

鬼畜プレイ心得之条

第一条
現実の世界で行えば、反道徳的と叫弾されるべき行為
（ただしそれがゲームの主たる遊び方である場合を除く）

第二条
特定のキャラクターに対して、プレイヤーが有利／不利になるのを問わず、かつ不必要であるにもかかわらず攻撃／嫌がらせをして楽しむ行為

第三条
ゲーム制作側がしてはいけない選択肢として用意したイベントや行為を優先して行う行為

第四条
目的を達成するために、ゲーム本来の遊び方を逸脱してでも、他人が見てあきれるようなセコくて卑怯な遊び方をする行為

第五条
アダルトゲームでないにもかかわらず、単なるセクハラまがいに取れる遊び方をする行為

ここは、そのような鬼畜プレイを推奨するために設けたコーナーである。

鬼畜道師範・天野譲二

本業は映画ライター。メガフォース東京基地隊長（ウソ）。ゲーム歴13年。押して押されぬ横車、一本道の某RPGに反旗を翻し、脇道を探した果てにたどり着いたのが鬼畜道。

嫌われたい、嫌われたい、もっと嫌われたい

■ときめきメモリアル〜forever with you〜

評価最低時に告白する

ひたすら女の子を登場させ、ひたすら袖にし続けよう。卒業式の日に告白すると、みんなさまざまな台詞で断ってくれる。お勧めは、「あなたとおさななじみというだけでもいやなのに」と言う藤崎。(鬼)(鬼)

朝日奈夕子の表と裏

朝日奈さんをジャンク屋に誘う。1回目は付いて来るが、2回目以降は歯を剥き出した怒り顔で拒否される。しかしそれが終わると、「どこに行こうか？」と聞いてくるので、再びジャンク屋を選ぶ（以下飽きるまで続ける）。朝日奈さんがときめいた顔でいると、特にその落差が楽しめる。(鬼)

片桐彩子とひたすら海でデート

部活とデート連発で、水恐怖症の片桐さんの好感度を高めておき、毎年7月は電話攻勢、8月は日曜日すべて海に誘おう。(鬼)(鬼)(鬼)(鬼)

虹野沙希を食中毒常習犯にする

虹野さんのいる部に入部して、体力を極力減らして夏合宿に臨もう。後はロードを繰り返し、料理が得意の虹野さんに食中毒を起こさせる。そしてこれを、3年間繰り返す。(鬼)(鬼)(鬼)

ラブラブも女王もサノブアビッチの究極無意味プレイ

■アンジェリークSpecial

惑星を育成しない

守護聖と仲良くならず嫌われず、贈り物を受けないようにしながら、ロザリアへの妨害を続ける。すると主人公・ロザリアとも惑星を育てきれずに時間切れ、女王の怒りを買ってもう一度再試験を受けるはめになる。(鬼)(鬼)(鬼)(鬼)(鬼)

勝つためには手段を選ばず

■プロ野球グレイテストナイン'97

ビーンボールで勝利する

敵の投手の調子がいいときは遠慮なくボールをぶつけよう。うまく当たると相手が負傷退場する事がある。頭付近でなく腹のあたりを狙うのがコツ。(鬼)(鬼)

うまく別れるにはこれが一番

■ROOM MATE〜井上涼子〜

家出させる

ゲームを開始して、数日間プレイしないで放置しておこう。すると涼子が「私がいるから家に帰ってこないのね」と置き手紙を残して、家出してしまう。(鬼)(鬼)

名付けて、泣いた赤鬼作戦

■サクラ大戦

好感度を確実に上げる

戦闘になったら、好感度を上げたいキャラクターに「かばう」をかけて、一人突撃させよう。すると敵の集中攻撃を浴びてそのたびごとにかばわれたキャラクターは、みるみるうちにプレイヤーへの好感度を上げていく。(鬼)(鬼)(鬼)(鬼)(鬼)

ありがとうございます

大神さん……ずいぶん菫ちゃんと仲がいいんですね！

※鬼畜度は(鬼)(鬼)(鬼)(鬼)(鬼)が最高

あなたの鬼畜プレイ大募集

「セガサターンマガジン」では、あなたの鬼畜プレイを募集します。「こんなことしねぇよ」「これをやるのが私の生き甲斐です」という鬼畜プレイを、以下の住所にどんどんお寄せください。

〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
電子遊戯鬼畜道係

心して待て！スーパーロボット大戦F発売まで、あと49日！

クリエイティブヒューマン

当店は新品専門店です。

サターンソフト通信販売

TEL03-5443-8469(代)
FAX03-5443-6593

送料 ¥780 着払い・手数料込み

◆郵便・現金書留でのご注文はご遠慮下さい。
◆本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。
◆北海道、九州、沖縄は送料に１００円が加算されます。
◆予約のキャンセルは１週間前までとなっております。

年中無休

営業時間 AM10:00～PM9:00
FAXは24時間受け付けOK
●日曜日は転送電話になっていますので、御了承下さい●

7/25 スーパーロボット大戦F
バンプレスト/シュミラマ/定価￥6,800

タカヤ・ノリコでーす！この度、私とお姉様はロンド・ベルに編入される事になったんだけど･･･ロンド・ベルって何？「甘いぞ、タカヤ！ロンド・ベルとは正義だ！」そ、そーなんですかコーチ？それでは7/25に向かってイ・ナ・ズ・マ・キーック！

予約特価 ¥6,120

7/25 スレイヤーズろいやる
角川書店/ＲＰＧ/定価￥6,300

毎度お騒がせ、天災美少女（自称）魔導士リナ=インバースとその御一行が繰り広げる、ハチャメチャだけどちょっぴりシリアスな冒険活劇！ナーガとガウリィの漫才が見れるのも、このサターン版ならではだ。「買ってくれないと、暴れちゃうぞ！」

予約特価 ¥5,670

7/18 同級生 2
NECインターチャンネル/恋愛ＡＤＶ/定価￥7,900

鳴沢 唯、杉本 桜子、田中 美沙、篠原 いずみ、永島 久美子、舞島 可憐、加藤 みのり、南川 洋子･･･。今、購入を迷っているアナタ。「買いなさい！」ダテに、美少女ゲームの決定版と呼ばれているわけではありません。「卒業生」が遊べるのもサターンのみ！

予約特価 ¥7,110

7/10 虹色の青春 ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1
コナミ/青春恋愛ＡＤＶ/定価￥4,800

虹野さんを熱烈に愛する、虹野沙希フリークの方に捧げる一本。もちろん藤崎詩織をはじめとするおなじみのキャラクター達も登場！新キャラ「秋穂みのり」も加わって本編とは一味違う「ときめきメモリアル」をお楽しみください。

予約特価 ¥4,320

6/20 QUIZなないろDREAMS
カプコン/恋愛ＡＤＶクイズ/定価￥5,800

アーケードで密かなブームを呼んでいた、あの「虹色町」がファンの要望に応えてセガサターンに移植決定！名前の変更はあったものの、キャラクターの魅力はアーケード版に勝るとも劣らないデキだぞ！
オレ的には、潮崎さんが◉です。

予約特価 ¥5,220

リアルサウンド発売記念！お薦め強力サウンドアイテム

3RADD ¥5,980

32,64 ¥?,???

順風満帆！６月発売の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
発売中	ゲーム天国	¥5,220
発売中	超時空要塞マクロス	¥6,120
発売中	デジタルアンジュ電脳天使SS	¥5,220
6/13	太平洋の嵐 2	¥6,120
6/19	沙羅曼陀DXパックプラス	¥5,220
6/20	SONIC JAM	¥4,320
6/20	サクラ大戦　限定復刻版	¥7,920
6/27	ルナ MPEG版	¥6,120
6/27	真説サムライスピリッツ	¥6,120
6/27	はるかぜ戦隊Ｖフォース	¥5,220
7/4	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	¥5,220
7/18	デザエモン2	¥5,220
7/18	マーヴル・スーパーヒーローズ	¥5,220
7/25	プリンセスクラウン	¥5,220
7/25	バイオハザード（仮）	¥4,320
7/31	フルカウルミニ四駆	¥5,220

ハード・パーツ

セガサターン	¥20,000
新バーチャスティック	¥ 5,510
ツインスティック	¥ 5,510
レーシングコントローラー	¥ 5,510
バーチャガン	¥ 2,700
シャトルマウス	¥ 2,780
マルチターミナル6	¥ 3,480
パワーメモリー	¥ 4,380
S端子ケーブル	¥ 1,840
RFユニット	¥ 1,840
フォトCDオペレーター	¥ 3,480
RGBケーブル	¥ 2,320
プロコマンダー	¥ 2,320
コードレスパッドセット	¥ 4,560
マルチコントローラー	¥ 3,610
DISPL	¥17,800
X-BAND用メディアカード	¥ 2,000
サクラ大戦スクールカレンダー	¥ 1,200
VF3カレンダー	¥ 980
エヴァンゲリオンカレンダー	¥ 980

攻略ビデオ

ファイティングバイパーズ	¥ 2,980
電脳戦機バーチャロン	¥ 2,980
ラストブロンクス	¥ 2,980

ガレージキット

綾波レイ	¥ 3,840
惣流=アスカ=ラングレー	¥ 3,840
藤崎 詩織	¥ 3,840
朝日奈 夕子	¥ 3,840
バイパーⅡ	¥ 5,440

予約受付中!!

リアルサウンド 風のリグレッド
7/18発売 ¥5,760

悠久幻想曲
7/18発売 ¥5,220

ラングリッサーⅣスペシャル版
7月発売 ¥6,120

新規会員大募集!!

◎なんと掲載料金から
5%OFF!!
◎さらに会員価格での合計金額が1万円を超えると送料サービス!!

今なら無料で入会OK!!

◎入会方法はとっても簡単!!
電話にて受け付けておりますので、上記の番号に電話して頂くだけで登録できます。
◎FAXの場合は、「会員登録希望」と記入してお送り下さい。

※表記価格に消費税5%が加算されます。御了承下さい。

クリエイティブヒューマン通販部　〒105 東京都港区芝1−9−5 マツラビル5F

セガプレス IN セガサターンマガジン

週刊

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.34

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今週はエヴァフィギュア、瀬上コラムでお贈りするぞ。

Figure! 59ページの続き？ 使徒のフィギュアも発売されるぞ！

使徒って何？

これはフィギュアなの？

今号の58ページから59ページにかけてエヴァンゲリオンのフィギュア（発売中）を紹介しているけど、8月になると、今度は使徒のフィギュアも登場する予定なのだ。今回発売されるのは「第3使徒サキエル」と「第14使徒ゼルエル」。サキエルはエヴァ初号機に最初にやられちゃうし、ゼルエルは食べられてしまうという、どちらも印象深い使徒だった。これでエヴァも使徒もそろうので、飾り甲斐がますますあるというもの。ぜひコレクションに加えてみてね。

第3使徒 サキエル

TVに最初に登場した第3使徒サキエル。あさりよしとう氏のデザインというのも有名。

商品名■「新世紀エヴァンゲリオン～第3使徒サキエル」
発売日■97年8月発売予定
価　格■1,980円
備　考■塗装組立済、頭上高約18cm

腕が自在に可動！

ベンダブル仕様により、腕が自由に可動するぞ！

第14使徒 ゼルエル

ソフビ素材という材料を使い、物語に登場時の雰囲気を忠実に再現！

商品名■「新世紀エヴァンゲリオン～第14使徒ゼルエル」
発売日■97年8月発売予定、価格■1,980円
備　考■塗装組立済、頭上高約18cm

あなた誰？

フカザワ提供 情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。5月第4週は「イケてる！イケてる！COOL PADプレゼントキャンペーン」紹介、6月第1週は竹崎登場、第2週はソニックチームが登場！

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札　幌	011-842-8181	広　島	082-292-8181
仙　台	022-285-8181	博　多	092-521-8181
東　京	03-3743-8181	お楽しみダイヤル	
名古屋	052-704-8181	03-5380-8600（東京のみ）	
大　阪	06-333-8181		

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

6月号ではいよいよ新コーナー誕生！　サターン最新情報も満載だぞ！（注：6月号は6/9～7/18まで。7/19からは夏休みスペシャル）

➡ セガビデオマガジン

近くのお店でチェックしよう！

ビデマガ7月号は、ラストブロンクス、ファイターズヒストリーダイナマイト、スーパーロボット大戦F、リアルサウンド他、を紹介だ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評

毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。
●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

フラッシュセガサターン

Vol.17収録タイトル（6月～）
<プレイ可>
●SONIC JAM
●沙羅曼蛇デラックスパックプラス
●マジカルドロップIII
●超時空要塞マクロス
●はるかぜ戦隊Vフォース
<MOVIE>
●フルカウルミニ四駆
●MARICA～真実の世界～
●サタコレ第2弾
●政界立志伝
●WILLY WOMBAT

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

リレーコラム Act 4 瀬上　純-Presents-

Let's GAME MUSIC!!

セガCS開発本部所属のサウンドクリエイター。代表作はメガCD「ヘブンリーシンフォニー」、セガサターン「ビクトリーゴール'96」「デイトナUSA CIRCUIT EDITION」など

読者の皆さん、こんにちは。セガコンシューマーサウンド所属の瀬上です。暑かったり涼しかったりと、不安定な天気が続いていますが、体調を崩したりしてはいませんか？

家でも職場でも、風邪が大流行です。家ではまず娘（珠莉・じゅり）がもらってきまして、その後カミさんに感染しました。僕も何だか調子が良くない日々が続いています。何だか抜けきらないのってイヤですよね。気分も天気もスッキリとするのは、梅雨明けまで無理なのかなぁ（気の長いハナシだ）。

さてサウンドを取り巻く社外の話でもしましょうか。今回は、前々回に触れた話題で、前回スペースの都合上書けなかった、アニメタルを仕掛けたコンポジラという会社についてお話しましょう。

この会社とセガとの付き合いは、メガCDの「ヘブンリー・シンフォニー」までさかのぼります。あのプロジェクトにはニューヨークでレコーディングした楽曲が3曲収録されているのですが、そのコーディネートをしたのが最初の仕事でした。その後もナイツのヴォーカル録りや、クリスマス・ナイツのア・カペラバージョン等、セガの作品との関わり合いが深い会社です。

ゲームの音楽を手掛ける会社なわけではなく、広く一般的な意味での音楽制作会社でして、野村義男氏が所属していたりもします。

ここの社長さんの鈴木氏がまたまたいい味を出しておりまして、自らカゴメ（ケチャップの）のCMにほとんど全裸で出演したり、アデランスの広告に出たり、と幅広い活躍をされております。とってもフランクでいい方です。今後ともよろしくお願いしま～す。

でも、さすがに前述のカゴメのCMの写真で年賀状が来たときはビビりましたけど……。

で、そのニューヨークでのプロデューサーというのが小杉さんという方でして、例えばSMAPとかグロリア・エステファンとか有名どころを数多く手掛けている人です。

ウチの現部長の牧野が、その人のお宅にお邪魔した時に、飲み過ぎてゲロった……なんてことは口が裂けても言えません。ハイ。

その辺の話は、何故かナイツのサウンドページにこっそり書いてあった気がするのですが、まだあるのかな？

また次回には別の所を紹介することにしましょう。

そういえば、アニメタルは本当にすごい勢いですね。アルバムもオリコン初登場9位！いやぁ、ビックリ。類似商品が他社からも数多く出るのも分かる気もします。

本家アニメタルでも、アニメタルレディに加え、6/21には「メタルっち」の1stシングル“メタルっちゃ！”が弟分としてリリースされます。フィンガー5（読者の皆さんは分かるかな？）が題材になっています。見かけたら手に取ってレジへ直行しませう（買ってね！）。

さて、いつだったかこのソニックスタジアムの回のセガプレスで、好きなギタリストに関する質問がありましたが、折しもWarren DeMartiniがいるRATTの再結成アルバムと、Steve Stevensの新プロジェクトのアルバムが7月上旬にリリースされることになりました。興味を持った人はきいてみて下さいね。

ギターといえば、僕はESPというメーカーと契約をしているのですが、今年の秋頃に出るカタログにはこの前のセガ・マガジンには載っていない新しいギターを持って登場すると思います。オーソドックスなギターではあるのですが、材料や細かな点でワガママが形になったようなギターで、細部にわたって僕が使いやすいように仕上げてもらってあります。いつも有り難うございます！

そういえば、今まで読者の皆さんに言ったことは無かったと思うのですが、僕は会社に入る前からソニック・マニアでして、グッズとか山ほど集めています（その他にもディズニーのチップ＆デール、ワーナーのロードランナーもコレクションの対象）。そんなこともあって、今、セガでのライブ（あるのか？）用にソニックをペイントしたギターを作ろうか……という話をESPとしています。図案が決まったらこのコーナーで紹介しますね。

ちなみに最近のオススメの歌手はというと、「亜波根綾乃」さんという女性ヴォーカリストです。何と若干16歳だそうで（僕とは10歳も違う……）ASAYANという番組のオーディションからデビューのチャンスを勝ち取ったそうです。現在、シングル3枚がリリースされており最新作「ひこうき雲の空の下」は5月中旬に出たばかりです。ちなみにアルバムは7月に出るそうです。澄んだ伸びやかな声質でいいですよ。みんなで応援してあげましょう。

応援といえば、リアルサウンド！みんな応援してますよ！　僕も楽しみにしています。飯野さんも佐藤さん（今度、飲みましょうね）も頑張って下さいね。

……ということで、早くもスペースが埋まってきてしまいましたが、次回もまた、何か読プレを用意するつもりですので乞うご期待。

それといい加減、写真とタイトル（仮のまま既にもう4回目？）も変えようと思います。来週は「もっくりくん」の登場です。んでは。

セガ広報日誌

今週をもって、おなじみゲーマーみきさんが、セガプレスを卒業することに。振り返れば、林原めぐみさんのラジオ収録の模様を記事にしたりなど、いろんなことが懐かしく思い出されるのだ。でもみきさんがセガからいなくなるわけじゃないので、これからもなにかとよろしくね！　では広報日誌をどうぞ。

南雲くん

先日中華街で扇子を買った。帰りに開いて見ると破れていた。

最近、家では「アドバンスドワールドウォー千年帝国の興亡」をプレイしているのだが、これがまた面白い。広報だからいうのではなく、単にシミュレーションゲームが好きだから言うのだが、従来のアドバンスド大戦略のシステムを受け継ぎつつ、さらに斬新なシステム、そしてもっと斬新な音楽。日常生活でも思わず口ずさむほどのインパクト。まさに脳天直撃である。ちなみに僕の将軍名は“ナグサン”という強そうな名前である。

ゲーマーみき

長い間お世話になりました。これからは普通のサタマガ読者になります。

突然ですが、今回でセガプレスから引退です。どうも長い間ありがとうございました。編集部のみなさん、本当にお世話になりました（居酒屋からバイク便を飛ばす等、数々のご迷惑をおかけしました、すみません）。パブチームは新たに2名を加えて、ますます元気いっぱいです。セガプレスもサターンの情報も話題がいっぱい、ガンガンいきますよぉ。でも、私はしばしお休みします。冬眠ならぬ、梅雨眠。みんな、元気でね。ぐぅ…

新人ゲーマー奈美

前回のエヴァを22回見たというのは誤植！　そんなに見ないもん（泣）。

やっとやっと手に入れました！　ジェネシス（海外版メガドライブ）版バーチャ2!! るんるん気分で、ひたすら遊ぶ。たのしー☆色違いキャラを選択だあ！（6色あるのだ）デュラルが「わー！みどりー！」…になっていた…（でも、楽しいからいいのだ！）

他にも、サターン版との違いは、いろいろあって、それを発見するのも、また楽し☆とっても、シ・ア・ワ・セ！…のハズだったけど、こうしてまた部屋が狭くなるのね…。

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　**今回はコレ!**

以前プレゼントした「特製！夜光ソニックスーパーボール」を、好評につき今回も5名のみんなにプレゼントしちゃうぞ。

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年5月30日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.23の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.148の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0411	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0658	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.5996	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5518	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.1836	—	
94年12月発売ソフト								
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3172	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3743	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3673	—	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7609	7	タップ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.1645	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3913	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6693	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.5088	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3683	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.317	5	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7683	8.66	アナログ
17	10日	麻雀飛流島	アスキー	6800	TAB	5.3333	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.209	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6666	7	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5485	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6187	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.75	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.1428	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8811	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.054	6	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.7915	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1539	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.2352	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2475	7	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5424	8	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1461	7	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5497	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1363	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.5324	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	8.7554	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4656	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.1221	6	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3513	6	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.2461	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7026	8	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2796	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5254	7	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.125	6	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.8641	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4625	7	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7281	8	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5545	6	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.5616	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3382	7	
95年8月発売ソフト								
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.0939	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.4285	4	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.131	7	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.4926	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.2988	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	6.9817	7	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6419	6	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6125	6	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	4.9531	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5464	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0164	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク/サムシンググッド	6800	TAB	6.6585	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.4672	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.8666	5.33	
95年9月発売ソフト								
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2307	6	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1367	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.08	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0017	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4941	8	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.0847	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.2352	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.7076	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.3333	7	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3597	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.3657	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.5065	7	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.8738	6	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.2769	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.2077	7	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7051	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.7549	7	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.5142	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7777	6	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6698	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9263	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.1785	6	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.2631	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5974	7	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	6	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9494	5	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.0305	8	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6699	7	
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4468	6	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.2038	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	6.6507	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6791	5	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	4.0864	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	5.3529	5	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.9411	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9725	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.7058	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2428	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.851	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9382	-	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9428	-	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4117	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.48	7	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.2745	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.6	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.8125	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1048	8	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.5474	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.6666	7	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.4827	5	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	2.4545	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	8.9902	9	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1442	7	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.5351	7	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	7.8571	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4117	5.33	
95年12月発売ソフト								
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.2773	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.2857	6	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.6078	—	
127	8日	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.8461	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	日向けの想い出+撮くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6511	6	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.3139	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9352	8	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.159	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5454	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	8.0597	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.701	7	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.1224	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.3235	6	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1297	6	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	2.8835	5	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	7.0559	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.1764	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3319	7.66	
145	22日	ゴジラ－列島震撼－	セガ	5800	SLG	7.4719	7	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4426	6	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	3.7247	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.28	6	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.827	8	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1173	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.1153	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.6666	4.33	マウス
96年1月発売ソフト								
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9722	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.0937	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6315	6	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8	6	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5426	8.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.45	8	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.5833	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舞帝～	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.4177	—	
96年2月発売ソフト								
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5185	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.6	6	
165	9日	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.851	5	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.7333	6	
167	16日	ROBO･PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.69	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	4.6521	6	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	5.8571	6	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.9773	9	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.5773	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.8	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.6	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.0126	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.5428	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱/ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.1428	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ＥＡＶ	5800	ADV	6.2	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1724	6.66	
179	23日	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	ＨＡＭＬＥＴ（博報堂）	5000	ETC	6.3684	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.75	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.0816	7.33	
96年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2054	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.9179	7.66	
184	1日	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.0555	6	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7021	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.2982	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.4509	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.081	6	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	6.0294	6	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9199	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.0736	8	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5034	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A･RPG	7.5819	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	5.3888	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1136	6	
197	15日	ブレインバトルQ	ＣＬＥＦ	4800	QIZ	5.5171	5	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.425	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	ＯＺクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.405	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.7826	5	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	5.1142	3	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.7647	6	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4285	6	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2125	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.2056	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.6949	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.6315	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.6373	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3125	5	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.4166	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	2.7083	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	7800	ACT	8.6704	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5522	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4788	8	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.281	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5762	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.1724	8	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	7.4117	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2466	8	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0166	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.2142	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	5.2631	4.66	X
226	29日	ゲックス	ＢＭＧビクター	5800	ACT	6.8461	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.2903	6.33	X
228	29日	超兄貴～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	5.8148	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.6666	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
96年4月発売ソフト								
231	5日	２度あることはサンドア～ル	ＣＲＩ	5800	ETC	8.1048	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.3936	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4222	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1551	—	マルチ
235	5日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6	
236	19日	３×３EYES～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.3345	7	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	7.3846	5	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.0238	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	ＢＭＧビクター	5800	SHT	4.8	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6854	7.66	X
241	26日	THOR～精霊王紀伝～	セガ	5800	A･RPG	8.5651	8	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.7241	5	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3333	7	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.1172	5	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.3333	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.2028	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	ＢＭＧビクター／翔泳社	5300	TAB	4.1	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.6	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.2857	5	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.7333	4.33	18推、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	7.9425	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.5	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.8469	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.9116	7.33	X
256	24日	FEDA･リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8405	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8627	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.5565	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6	②
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.1117	6	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7717	6	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1682	7.33	
96年6月発売ソフト								
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.6881	5.33	
267	7日	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	テクノソフト	5800	SHT	5.9166	5	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	7.3518	7.33	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	7.2857	7	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	4.8076	4.33	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	3.8333	5	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	6.2631	5.33	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	7.9515	6.33	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	2.8571	4.66	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	8.6888	7.66	
276	28日	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	SNK	6800	ACT	6.1582	6	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	8.09	7	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	8.909	5	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	5.75	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	3.6875	5.66	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	6	
282	28日	大牌砦（DAITORIDE）	メトロ	5800	PUZ	—	6.66	
283	28日	躍兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア（アローマ）	5800	TAB	6.3571	6	
96年7月発売ソフト								
284	5日	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品＞	セガ	7800/5800	ACT	9.2425	9.66	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	7.1929	5	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	5.96	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.4635	7.66	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003．inc	5800	SLG	6.8141	7.33	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	5.6363	4.66	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
290	12日	デスクロットル隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	6.4285	6.66	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5	
292	12日	WIPEOUT（ワイプアウト）	ソフトバンク	5800	RAC	8.2747	6.66	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	8.3426	7.33	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	8.1397	7.33	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	7.4117	5.33	
296	19日	SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー<ミッションスティック同梱／ソフト単品>	セガ	6800/3800	SHT	8.4826	8	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版／スペシャル版>	コナミ	6800/9800	SLG	8.4843	7.33	マウス
298	19日	麻雀狂時代　Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	5	18推
299	26日	パズルボブル2 X	タイトー	5800	PUZ	8.3896	8	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	8.2417	8.66	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	5.738	5.33	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	7.1346	5	
303	26日	プラドルDISC　Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	6.5454	5.66	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4684	6.33	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.33	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア（エコール）	5800	SHT	1.8914	3	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	7.539	8	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.6986	7	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝　LEGEND OF ELDEAN	サン電子（サンソフト）	6500	RPG	7.6994	5	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	6.9444	7	
315	9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	6.0909	5.33	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.4285	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	8.1952	7.33	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	7.3333	6.66	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	5.1818	5.33	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	6	
324	23日	駿才一競馬データSTABLE一	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	4.7272	6.33	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6363	6.33	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	7.55	7.66	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	6.33	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	8.9364	9	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	4.33	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	7.5	6.66	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	7.2307	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.257	7	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISC　Vol.2　内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	6.4814	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	5.9	5.33	ムービーカード
		96年9月発売ソフト						
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	3.1052	3	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.918	6	
341	6日	鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱／ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	7.125	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	6.8	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2763	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.0383	9.66	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	8.7827	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4111	7	
348	20日	Destruction Derby（デストラクションダービー）	ソフトバンク	5800	RAC	7.1428	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	7.9536	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	セガ	6800/8800	ADV	9.4465	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	8.6062	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	9.0875	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2988	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	7.2631	6	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	8.7897	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック 1	テクノソフト	4800	SHT	7.66	5.33	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2307	6	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.3362	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.8265	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.9705	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹　若草物語	ナグザット	8800	TAB	6.4	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.7202	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.9083	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.9428	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	6.7	6	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	7.1538	6.33	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
375	10日	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	8.3484	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	6.8636	6	
380	18日	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.5661	7	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.3333	7.33	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	7.5333	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9431	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	7.8275	5.66	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.8352	8	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.285	7.33	
389	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	7.1486	6	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	7.7777	6	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	SNK	5800/8800	格闘ACT	7.8837	7	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	6.3125	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロードサーガ2	セガ	5800	S・RPG	7.6992	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	7.7857	7	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	9.1937	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET（博報堂）	5800	SLG	8.0526	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	7.2647	6.66	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	2.7755	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	8.9602	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	8.7965	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	8.7934	8.66	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.3333	6.33	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	3.3636	3.66	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	7.1025	6.66	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	6.6363	6	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	9.2307	8.33	
413	29日	対局将棋　極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	7.9047	7.33	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	8.3	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	7.5569	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	8.9396	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	8.6263	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	2.826	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	7.423	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	8.4285	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	7.8333	5.66	
429	6日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	8.8169	6	
430	6日	スーパーパズルファイターII X	カプコン	5800	PUZ	8.4396	7.33	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	7.509	6.33	
432	6日	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	富士通	4800	ETC	8.0888	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	8.4153	7	
434	6日	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	6.1764	7	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	8.6662	9.66	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	コナミ	4800	SHT	8.4024	8	
438	13日	出世麻雀　大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	5.7826	4.33	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7.725	6	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	-	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	8.9041	7.66	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	8.1875	6	マウス
444	13日	パンツァードラグーンI & II	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	5.66	
446	13日	メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	8.4117	6.33	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	7.125	6.33	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	7.0476	7	
449	20日	エアースアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	6.0921	7	
450	20日	永世名人II	コナミ	5300	TAB	—	6	
451	20日	m～君を伝えて～	ネクサスインターラクト	5800	SLG	7.2083	5.33	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	8.9178	7	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	8.5559	7	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	6.5625	6.66	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	6.2777	5.33	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	6.909	4.66	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	7.0555	7	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	8.3333	5	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	6.1875	5.66	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	7.1	5.66	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	9.0069	9.33	
462	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	8.1	—	通販専用

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
463	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	8.0312	5	
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	3.3	6.33	
465	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	6.875	5.66	18推
466	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	4.8846	6	銃
467	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	8.1714	7.33	
468	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	6.9583	6.66	マルチ
469	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	8.5833	—	
470	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	6.25	6.66	
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S·RPG	8.5959	8	
472	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	9.2475	7.33	マルチ
473	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
474	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	8.7705	9	RAM
475	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	8.8043	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
476	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	5.33	
477	10日	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	セガ	2800	ETC	7.85	—	コンビニ専売
478	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	6.4	5.66	
479	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	6.2	6	
480	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	8.6593	7.66	②
481	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	7.8611	7.33	
482	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	5.5384	6.33	
483	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	7.3333	5	③
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	—	6.33	
485	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	5.33	
486	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	8.2444	6	
487	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	7.7142	8	
488	24日	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	9.4055	8.33	18推、④
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	7.5	6.33	マルチ
490	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	8.169	7.66	
491	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	8.7907	8.33	ハンドル、マルコン
492	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	5800	A·ADV	8.746	6.66	
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
494	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	—	7	
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	6.8823	6	
496	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	7.9	—	
498	31日	BUG TOO!!	セガ	5800	ACT	—	6	
499	31日	Fightig Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	エクシング	5800	格闘ACT	7.65	7	
		97年2月発売ソフト						
500	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
501	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	7.75	6.66	銃
502	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	4.7142	5.33	
503	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	9.4552	8.33	
504	7日	はいぱぁセキュリティーズS	パック・イン・ソフト	6800	SLG	6.5	5	
505	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	5.66	18推
506	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	7.52	7.33	
507	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	8.44	7.33	
508	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	8.3469	—	
509	14日	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	セガ	2800	ADV	8.2427	—	
510	14日	だいな♡あいらん	ゲーム アーツ	6800	ADV	8.9088	7.66	
511	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	—	—	
512	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
513	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	8.3742	6.33	
514	14日	ROOM MATE ～井上涼子～	データム・ポリスター	5800	ETC	7.8428	5	
515	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	8.5909	6.66	
516	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	—	—	
517	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	8.2931	7	
518	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	9.0294	8.33	
519	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
520	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	4.33	
521	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	6.66	マルチ
522	28日	キューブバトラー	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	—	5	
523	28日	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ビック東海	5800	格闘ACT	—	—	
524	28日	首都高バトル'97	イマジニア	5800	RAC	7.75	6.66	
525	28日	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5	マルチ
526	28日	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	7.3235	5.66	
527	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	8.3793	6	
528	28日	天地無用！ 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	8.2812	—	
529	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	—	5.66	
530	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	7.64	6.66	
531	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&E ソフト	6800	SLG	8.8636	7.66	マルチ
		97年3月発売ソフト						
532	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア／イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
533	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	8.741	7	ツイン
534	7日	GAME WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	7.7076	—	
535	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	8.9404	7.66	
536	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	2.6511	4.33	マウス、マルコン
537	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	7.2	4.66	銃、マウス、マルコン
538	14日	アドヴァンストV.G.〈通常版／ジグソーパズル込み初回限定版〉	TGL	7800	格闘ACT	5.5759	5.66	
539	14日	Jリーグ ビクトリーゴール'97	セガ	5800	SPT	8.5333	8.33	マルチ
540	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
541	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	7.6111	7.33	ハンドル、マルコン
542	14日	優駿クラシックロード	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	7.9777	7.33	
543	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	6.33	
544	15日	実戦パチスロ必勝法！4	サミー工業	5800	TAB	—	5.33	
545	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	8.9363	8.33	
546	20日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	5800	SLG	7.633	6.66	
547	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	2.2307	4	
548	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	7.6382	—	
549	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A·SHT	6.2727	5.66	
550	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	7.76	5	
551	28日	SS アドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
552	28日	サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～〈通常版／初回限定版〉	カプコン	5800／7800	格闘ACT	8.9126	8.66	RAM
553	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	8.7142	7	
554	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	5.66	
555	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	7.2857	6	
556	28日	大航海時代Ⅱ	光栄	6800	SLG+RPG	8.7692	7.33	
557	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	8.709	5.66	
558	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	8.9449	7.33	
559	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	8.4444	6.66	
560	28日	ファーランドストーリー～破亡の舞～	TGL	6800	S·RPG	4.6	5.66	
561	28日	プロ野球 グレイテストナイン'97	セガ	5800	SPT	8.6825	8.33	
562	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	8.3636	5.66	
		97年4月発売ソフト						
563	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	6.33	
564	4日	アンジェリーク Special 2〈通常版／プレミアムBOX〉	光栄	7800／9800	SLG	8.6363	7.66	
565	4日	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	グラムス	6800	SLG+RPG	8.6712	7.33	
566	4日	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	光栄	6800	EDU	—	—	
567	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	6.5714	5.33	SANKYO FF 対応
568	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	7.3571	6	
569	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	—	5	
570	4日	ダークハンター～上 異次元学園～	光栄	6800	EDU	—	—	
571	4日	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
572	4日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	データイースト	6800	TAB	—	5	②
573	4日	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	SNK	5800／7800	A·SHT	8.7425	8.33	RAM
574	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.7435	7	
575	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	NEC インターチャネル	2980	ETC	8.5606	—	
576	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	4.33	
577	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	—	6.66	
578	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	6.5882	5.66	ハンドル、マルコン
579	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
580	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	4	5.66	
581	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	9.4488	—	18推、③
582	25日	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	7.2794	4.66	
583	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	5.33	
584	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	—	7.33	②
585	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	4.33	
586	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	8.75	8	
587	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	6.8947	4.66	アナログ、マルコン
588	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	7	
589	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	5.33	
590	25日	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
591	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	6.66	
592	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S·RPG	—	—	
593	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
594	25日	ぱくぱくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
595	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	—	6.66	マウス
596	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	6.66	
597	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	
598	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	7.8333	7.66	
599	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
600	2日	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	セガ	5800	ADV	7.5243	6.66	
601	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	7.65	6.66	
602	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	—	7.66	18推、③
603	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	8.5	6.33	
604	2日	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	5800	RAC	—	5.33	
605	2日	ファンキーヘッドボクサーズ＋（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	5	
606	9日	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	メディアエンターテイメント	5800	ADV	—	6	
607	16日	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	アトラス	5800/7800	対戦格闘	8.65	6.33	RAM
608	23日	キューブバトラー～アンナ未来編～	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	—	4.33	
609	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	—	
610	23日	龍的五千年	イマジニア	6800	ADV	—	4.66	
611	23日	WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	4	
612	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	—	6	②
613	30日	SKULL FANG ～空牙外伝～	データイースト	5800	SHT	—	5.66	
614	30日	Jリーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	—	5.33	マルチ、マルコン
615	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	セガ	5800	ACT	—	6.66	マルチ
616	30日	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	6800	EDU	—	—	
617	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
618	30日	D-THIRD	タカラ	5800	格闘ACT	—	4.66	
619	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	6.66	
620	30日	フィッシング甲子園II	キングレコード	6800	SPT	—	5.66	

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフNo.
	ただいま惑星開拓中！	102
	TAMA	5
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	415
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	ダークハンター～上 異次元学園～	570
	ダークハンター～下 妖魔の森～	616
	ダービーアナリスト	617
	大運動会	440
	大航海時代Ⅱ	556
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	大牌砦（DAI-TORIDE）	282
	だいな♡あいらん	510
	だいな♡あいらん 予告編	469
	ダイナマイト刑事	490
	DIE HARD TRYLOGY	497
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	WWF In Your House	518
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴～究極…男の逆襲～	228
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球～TRUE PINBALL～	236
	TETRIS S	470
	テトリスプラス	337
	テラ ファンタスティカ	471
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天外魔境 第四の黙示録	480
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	483
	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！ 連鎖必要	528
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	D-THIRD	618
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	443
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	491
	デカスリート	287
	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	604
	デジグ　アクアワールド	589
	デジグ　TIN TOY	588
	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	477
	デジタルピンボール　ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	590
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	でろ～んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦機バーチャロン	416
と	東京SHADOW	591
	トーナメント・リーダー	326
	THOR～精霊王紀伝～	241
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	492
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	578
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	548
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル～forever with you～	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRYRUSH DEPPY	406
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	592
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	557
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	511
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉"	315
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria"	456
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	540
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	2TAX GOLD	484
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	２度あることはサンドア～ル	232
	日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	619
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望バリューセット	520
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	176
	ハイパー3D ピンボール	485

50音	タイトル	ソフNo.
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	はいぱぁセキュリティーズS	504
	ハットトリックヒーローS	128
	花組対戦コラムス	558
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	270
	バーチャコップ<銃同梱／ソフト単体>	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	593
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	475
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	103
	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	594
	爆れつハンター	243
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BUG TOO!!	498
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	512
	BATSUGUN	383
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	パズルボブル2X+スペースインベーダー	571
	パズルボブル3	559
	ぱっぱらぱお～ん	116
	バッブブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	529
	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	444
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日灼けの想い出十姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	418
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！　パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	PD ウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファーランドストーリー～破亡の舞～	560
	FIGHTERS MEGAMiX	461
	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	499
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	472
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	478
	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	605
	ファンタステップ	595
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園II	620
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	530
	ブラストウインド	486
	ブラック　ドーン	596
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	BLAM! マシーンヘッド	609
	フリートークスタジオ　～マリの気ままなおしゃべり～	606
	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよSUN	513
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	473
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	597
	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	494
	PLANET JOKER	536
	プリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321

50音	タイトル	ソフNo.
	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン97	561
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	ヘンリーエクスプローラーズ	537
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	375
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	572
	ボボイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	52
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代　コギャル放課後編（絶版）	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀同級生Special	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹　若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	マイティ ヒット　～Mighty Hits～	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルホッパーズ	598
	マジックカーペット	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～	384
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
	マンクスTT－スーパーバイク－	541
み	MYST	2
	南の島にブタがいた	376
め	めざせ アイドル★スター!!　夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルスラッグ	573
	メタルファイター MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー～銀河少女警察2086～	446
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうぢや	460
	燃えろ!!プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
	モンスタースライダー	562
ゆ	優駿クラシックロード	541
	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ	380
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍的五千年	610
	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ROOM MATE～井上涼子～	514
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	599
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	493
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	579
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー エクストラ	479
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	487
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	WORMS	543
	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	531
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル	611
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	338

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 06 18

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyperプレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECHサターン
15　電撃セガEX
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼ラジオ番組欄があるとよいですか？
01　たいへんよい
02　よいと思う
03　いらない
04　テレビ欄もほしい
05　その他

❽このアンケートはがきを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいとき出している
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上から順に3つづつ表1の中からあげてください。

❿表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）リアルサウンド～風のリグレット～
05　（特報）デビルサマナー～ソウルハッカーズ～
06　（特報）RONDE～輪舞曲～
07　（特報）ソニック ジャム
08　（特報）ラストブロンクス
09　（特報）街
10　（特報）Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2
11　（特報）ラングリッサーⅣ
12　（特報）マーヴルスーパーヒーローズ
13　（特報）ウィリー ウォンバット
14　（特報）アルバム倶楽部ー胸キュン♡セントポーリア女学院ー
15　BAN3PRESTO
16　七ツ風の島物語連載　ガープ博士の幻燈会
17　特別対談　宮路洋一×鈴木裕
18　特別企画/セガ・リアルモデルシリーズ
19　NEW RELEASE TITLE
20　読者コーナー／DREAM ACCESS
21　セガプレス
22　セガサターンソフトデータバンク
23　（特集）サターンとラジオの濃密な関係　耳を澄ませば……セガサターン
24　（特集）コミックサタマガ
25　（COMING SOON）ときめきメモリアルドラマシリーズ　Vol.1 虹色の青春
26　（〃）落ちゲー・デザイナー　作ってポン!
27　（〃）超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
28　（〃）バルクスラッシュ
29　（〃）QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡
30　（〃）悠久幻想曲
31　（〃）ワールドエボリューションサッカー
32　（〃）マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号～
33　（COMPLETE GUIDE）ゲーム天国
34　ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡　攻略のツボ
35　パッションラングリッサー
36　ハロー!　カプコン
37　出動！ミニスカポリス スペシャルクロストーク
38　デ・ラ・ゲームウェア
39　JustMeet エ・ル・フ
40　AM2研 EXPRESS WEEKLY
41　AM3研 Rush!!
42　電脳戦機バーチャロン X OVER
43　AM1研だいなまいと!
44　裏技 a GO GO!
45　セガサターンソフトレビュー
46　ゲームとアートの微妙な関係

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO･GEO（CDを含む）
11　ゲームボーイ
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　悪魔全書Ⅱ（仮称）
002　あすか120%リミテッド BURNING Fest
003　AZEL ーパンツァードラグーンRPGー（仮称）
004　AMOK
005　アルバムクラブ～胸キュンセントフォーリア女学院～
006　イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称）
007　ヴァンダルハーツ～失われた文明
008　Wizard's Harmony2
009　WHIZZ（ウィズ）
010　WILLY WOMBAT
011　VIRUS（ウイルス）
012　英雄志願 GAL ACT HEROISM
013　X-MEN VS. STREET FIGHTER
014　エドワード・ランディ
015　エルフを狩るモノたちー花札編ー
016　エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～
017　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
018　ガーディアンフォース
019　怪盗セイント・テール
020　CULDCEPT
021　GUNGRIFFON Ⅱ（仮称）
022　ガンフロンティア
023　Cat the Ripper ー13人目の探偵士ー
024　きゃんきゃんバニー・エクストラ
025　究極タイガーⅡ PLUS
026　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
027　金田一少年の事件簿SS（仮称）
028　QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡
029　クライムウェーブ
030　グランディア
031　黒の断章
032　GAME-WARE Vol.5
033　幻想水滸伝
034　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
035　恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア
036　古伝降霊術　百物語
037　こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）
038　コットン2
039　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
040　サイドポケット3
041　サクラ大戦　限定復刻版
042　サターンミュージックスクール
043　サムライスピリッツ天草降臨
044　サンダーフォースV
045　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
046　紫炎龍
047　実況パワフルプロ野球97(仮称)
048　シミュレーションRPGツクール
049　出動！ミニスカポリス
050　シルエットミラージュ
051　真説サムライスピリッツ武士道烈伝
052　スーパーロボット大戦F
053　スコーチャー
054　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション
055　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
056　ストリートファイターコレクション（仮称）
057　スレイヤーズ　ろいやる
058　政界立志伝～よい国・よい政治～
059　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
060　ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
061　仙窟活龍大戦 カオスシード
062　センチメンタル・グラフティ
063　卒業S
064　速攻生徒会（仮称）
065　ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
066　ソニック　ジャム
067　ソロ・クライシス
068　ダークシード2
069　ダービースタリオン（仮称）
070　だいすき♡
071　大戦略 -STRONG STYLE-
072　タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
073　Tactical Fighter
074　Tactics Formula One
075　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
076　提督の決断Ⅲ
077　ティンクルスタースプライツ
078　DESIRE～背徳の螺旋～
079　デザエモン2（DEZA 2）
080　デジタルアンジュ-電脳天使SS-
081　デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
082　デッド　オア　アライブ
083　デビルサマナー　ソウルハッカーズ
084　DX人生ゲームⅡ
085　天下制覇
086　ドゥーム
087　同級生2
088　ときめきメモリアル対戦とっかえだま
089　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
090　トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～
091　～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
092　ドラゴンナイト
093　ドラゴンナイト4
094　"NIGHTRUTH #03 ""二つだけの、真実"""
095　七ツ風の島物語
096　七つの秘館　戦慄の微笑
097　南方珀堂登場
098　バーチャファイター3
099　バイオ ハザード（仮称）
100　バイオハザード2
101　爆れつハンターR
102　パチスロ完全攻略（仮称）
103　ぱにっくちゃん
104　はるかぜ戦隊Vフォース
105　BULK SLASH
106　BAROQUE
107　海辺でリーチ!
108　ファイターズヒストリー・ダイナマイト
109　ファルコムクラシックス
110　フォトジェニック
111　プラドルDISC
112　プリルラ
113　プリンセスクラウン
114　ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
115　フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
116　BREAK POINT
117　ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
118　冒険活劇モノモノ
119　マーヴル・スーパーヒーローズ
120　My Dream～オンエアが待てなくて～
121　マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号～
122　マスディストラクション～お父さんにもできるソフト～
123　街
124　魔導物語
125　魔法学園ルナ！
126　魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～
127　マリア（仮称）
128　mr. BONES
129　ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
130　ムーンクレイドル
131　メックウォリア2
132　桃太郎道中記
133　モンスターメーカー～ホーリーダガー～
134　悠久幻想曲
135　ラストブロンクス
136　羅媚斗（RABBIT）
137　ラングリッサーⅣ
138　リアルサウンド～風のリグレット～
139　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
140　リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック
141　Lyceene ぱずらん PUZZLE LAND
142　RIVEN The Sequel to MYST
143　ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～
144　LUNAR ETERNAL BLUE
145　ルナ シルバースターストーリー MPEG版
146　ルパン三世　クロニクル
147　レイヤーセクションⅡ
148　ロックマンX4
149　RONDE～輪舞曲～
150　ワールド・エボリューション・サッカー
151　わくわく7
152　ワンダー3

特集 サターンとラジオの素敵な関係

耳を澄ませば……セガサターン

ゲーム関連の情報が入手できるラジオ番組を一挙紹介！

'80年代のヒット曲『ラジオスターの悲劇』に歌われたように、映像メディアの急伸によって、しだいにそのパワーを失っていったラジオ放送。だが、'97年の今、ビデオゲームによって新たなラジオスターが続々と登場しているようだ。そこで今週は、ゲーム情報がキャッチできそうなラジオ番組を完全紹介。ブラウン管から離れ耳を澄ませば、ラジオからサターンの情報が聞こえてくる！

最近、ラジオではゲーム関連の番組がとても好調ですよね

現在ラジオ番組のスポンサーになっていますか？

- なっている　36社中17社
- なっていない　36社中19社

ラジオで番組を持つことあるいはCMを流すことはソフト販売に効果がありますか？

- かなりある　36社中8社
- ある　36社中14社
- あまり効果はない　36社中5社
- その他（わからない）

アンケートはサターンのライセンシィメーカーの中からランダムに40社を選んで依頼し、36社から回答を得た。声優を起用したもの、あるいはアニメーションを使ったタイトルの多いメーカーを中心に、「音」だけのラジオでもゲームソフトをアピールする効果があると見ている。一方、番組を編成するラジオ局側の「聴取率の数字が比較的好調」とのデータを受けて、今後は積極的に番組を増やしていきたいと考えているところが多かった（お答えいただいた担当者の皆様に感謝します）。

32ビットのマシンパワーを駆使し、高いクオリティの映像とサウンドに満ちたゲームと、“音”だけのラジオ放送。この大きく離れた２つのメディアが素敵な関係を結べるのはなぜか。その理由、そしてこれからを、文化放送の片寄氏、グラムスの山森氏、そしてパーソナリティを務めているドン・マッコウ氏にうかがった。

ラジオがゲームの全体像を見せる

── 文化放送さんは、ゲーム関連の番組が非常に充実していますね。

片寄　こういったゲームに関する番組への取り組みは、ウチは早かったですね。まず、アニメーションが元になった番組があったんです。例えば『アニメスクランブル』とか『魔神英雄伝ワタル』とか。それらが非常に評価されて、次にゲームがテーマとなった『ツインビーパラダイス』が4年ほど前に始まったのですが、ここ2年ぐらいの傾向は、アニメ系番組よりも、むしろゲーム系のほうが増えています。やっぱり、ゲーム業界自体にすごく力があるというか、伸びてるという証だと思うんです。特に、32ビット機の時代になってから、声優さんを使うゲームが増えたことで、その声優さんの人気と相乗効果で高まっているようですね。

── 声優さんによるところも大きい？

片寄　非常に強い核になっていると思います。それは声優さんたちが培ってきた実力、言葉に対する技術や感受性が、これほど適格な人たちはないというぐらい、ラジオのパーソナリティに合っている。そういう人たちの層が厚いということは、それだけラジオ番組は“タマ”が多いということですよね。

── 実際に「ゲームの番組が好調」という手応えはあるのでしょうか？

片寄　それはすごいですよ。ハガキがいっぱい届きますし、おかげさまで聴取率の調査でも高い数字が出ています。一方、４月、10月の改編期に番組を始めたいというスポンサーさんも多くて、“ウエイティングリスト”ができるくらいなんです。スポンサー的にも活気を呈してるし、リスナー的にも人気がある。民間放送にとっては一番よいパターンですよね。

── ラジオを聴いている層は、以前とは違ってきているのでしょうか。

片寄　詳細なデータは取ってはいないのですが、あくまで私の感じているところでは、少し変化していますね。年齢層的に見ても、かつてのラジオの場合は中学生から高校生ぐらいが多かったんですが、それが少し上にシフトして、高校生・大学生、それから20代前半まで広がりが出ています。

── それは、ゲームユーザーが新たにラジオを聴き始めたこともあると……。

片寄　あると思います。現状のラジオ番組は、ゲームユーザーの人たちが、

グラムス　音楽制作室チーフ
ミュージックマネージャー
（グラムス・レディオ・ナイト担当）

山森　篤

レコード会社のディレクターを経てグラムスに入社。ミュージックマネージャーとして、3月まで放送された文化放送の『浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト』に携わった。日頃はゲーム用に制作されたサウンドをＣＤ化するためのディレクションを担当し、スタッフのコーディネイトはもちろん、自らミキシング、アレンジ、演奏までもすることもある。「ラジオの聴取者には本当に感謝している」とも。

文化放送　放送事業本部
A&G事業推進グループ　マネージャー

片寄好之

A＆G、つまりアニメーションとゲーム関連の番組制作を推進する中心人物。主な番組では『広井王子のマルチ天国』『三石琴乃のエーベルージュ伝説』などをプロデュースしている。現在も26本の番組を、スポンサーと制作現場、そして出演するパーソナリティの間に立ちながら見守る。今後は、パーソナリティとして声優に限らず、ゲームクリエイターたちを積極的に起用していきたいとも。編成事業部次長補佐という要職でもある。

ゲームユーザーは良い情報を提供するメディアに貪欲なんです

欲しい情報を得るための一番のメディアとは言えませんが、まずゲーム雑誌などで視覚的に情報を得て、そのうえでラジオ番組を聴くことでゲームの全体像がより見えてくる。誌面から音は出ませんからね。そこに声優さんの話が加わってくれば、さらに魅力は倍加しますよね。また、ゲームそのものの情報に限らず、例えば関連のＣＤなどが出るという告知がある場合は、その最初のリリース場所としてラジオが選ばれる場合が結構あるんです。特にソフトメーカーさんは提供番組に一番オイシイ情報を流してくれることも多いですから。そのへんをやっぱりゲームユーザーの方々は素早く注目してくれたし、メディアの新旧を問わず、よい情報を提供するもの、そのメディアの特性がはっきりと出ているものはきちんと評価して、貪欲になってくれるところがありますね。だだ、今後は単なる“情報提供”だけでなく、ラジオというプラットホームから外に出るような仕掛けをしていきたい。つまり、ラジオ発のゲーム。そこにはハガキによるインタラクティブ性をたくさん取り入れて、「ああ、俺の作った何かがあった」と感じてもらえるような。それが、ラジオを聴いてくれているファンの方々の、一番よいプレゼントになるだろうなと思っています。

ラジオはインタラクティブだった

──最後に、新しいメディアであるゲームに負けない「ラジオの強み」は、どこにあるとお考えですか。

片寄　それはもう、昔から培ってきた“ドロ臭い”ともいえる喋り、トークですね。文化放送はちょうど今年で45周年ですが、放送が始まったころからきっとお便りやおハガキはいただいていたでしょう。それを読み、放送することによって、また違う人から「いや俺の意見はこうだ」というフィードバックの関係を、延々と45年間やってきたわけですよね。つまり、45年前からラジオはインタラクティブだったんですよ。その経験の積み重ねが、言ってみれば非常に“泥臭い”トークに結実してるわけです。人がそこで語るとき、そこにはどんなテクノロジーでもできないような、“生”の交歓っていうものがあり、その心のつながりが一番の武器。これがある限りは、他のどんなプラットフォームが進化しても、ラジオは絶対に生き延びると思っています。

──ラジオ番組を提供する狙いは、どういったところにあるのでしょうか。

山森　ラジオは一昨年の「クォヴァディス」の時もやっていたのですが、グラムスの理念、つまりゲームに留まらないメディアミックス展開をし、情報の発信地になるうえで、ラジオの番組を持つことに意味があるわけです。また、１つは、よりたくさんのターゲットを掴むことができる。これは放送媒体の強さだと思います。そこで、今回は「クォヴァディス２」とＰＳの「ありす」を１本のラインと考えて、ラジオ枠を押さえようということになり、レコード会社のwea japanさんや文化放送さんのご協力もあってスタートしました。

──実際に放送をやってみて、かなりの手応えがあったそうですね。

山森　番組制作をされている方によると、番組の人気は、第１回目の放送終了後に寄せられたハガキの量でだいたいわかるのだそうですが、それが非常に多かったんですよ。実際、毎週毎週確実にハネ返りがあって、着実にグラムスの知名度が上がっていった。途中でレイティング表（聴取率調査表）を見せてもらってビックリしましたね。我々が狙っている年齢・性別層が非常に高い数字だったんですよ。そして、最終的には聴取率が３％を越えたっていうのは大きかった。また、ソフト発売後に回収されたアンケートにも、「ラジオを聞いて買いました」という声が結構ありましたから、やってよかったっていうのが正直なところです。

──では、音だけのメディアでも、ゲームをアピールしていける？

山森　ラジオドラマは、どんな監督さんを選び、いかに音響を工夫していくかによると思います。ＡＭ放送もステレオになってますし、最近は“ゆうせん”を使ってクリアな音で聴いている人も多いので臨場感が伝わりやすいですよね。それにしても「クォヴァディス２」は、「よくここまで表現できるものだ」と驚かされました。本当にいい方に番組をやってもらえましたよ。

──やっぱり、ラジオのパワーが盛り返してきているのでしょうか。

山森　そうですね。ゲーム部分はもちろん、映像やサウンドそれぞれのクオリティが高いソフトを制作する32ビットゲーム機の時代になったからこそ、音だけのラジオで展開する可能性も増えたんだと思います。

32ビット機の時代になって、ラジオの可能性が広がりましたね

ラジオパーソナリティ
サウンドクリエイター

ドン・マッコウ

「皆さんから、『おまえは何者なんだ？』っていうハガキが来るんで、いろいろなゲストの方々に証言してもらってるけど余計にわからなくなるみたい」というドン・マッコウ氏の本業はサウンドプロデューサー。ツーファイブとして大熊謙一氏や岩垂徳行氏とともに「誕生」や「LUNAR SILVER STAR STORY」、「スレイヤーズ　ろいやる」、そして「同級生2」などの音楽を手がけている、といえば、読者の中には正体がわかる人もいるだろう。『緒方恵美の銀河に吠えろ！メルティランサー』の構成に参加したことをきっかけにラジオの仕事が増え、ついには『ゲームウオーカー・ネット』で自らがパーソナリティを務めるまでに。

匿名でゲームを送り出す時代は終わったのだからクリエーターたちはもっとマイクの前に出るべき

ゲーム雑誌編集者から見たラジオの制作現場

ラジオ局のスタジオは、2人がやっとのこじんまりしたものから、最上階でガラス張りというゴージャスなものまでよりどりみどり。収録2～3時間前にディレクターを囲んでの打ち合わせは、パーソナリティがかわいい声優さんだからか、とっても和やかな雰囲気です。でも、いざ収録がスタートすると、さすがはプロ。スタジオ全体が引き締まって、ディレクターの「キュー」って合図も業界人ぽくっていい感じ。ゲーム関連の番組は、収録してから放送するものがほとんどですが、収録合間にディレクターのチェックは入るわ、番組が放送できない事態に備えて「飛んじゃったー!!」と叫ばなきゃいけないわ、30分番組に収録だけで1時間以上もかかるんですよ。これが生放送になると、放送作家がその場で指示を紙に書いてパーソナリティに読ませたり、ADが秒単位で時間を計ったり、皆がスヤスヤ眠るころ、働いているのは編集者だけじゃなかったんです。ラジオは、まさに見えない努力が結晶したメディアなんですね。

某局では毎日ハイヤーが出動するという高待遇に愕然。自分は電車で帰れるだけ幸せだと思っていた能天気な2年目編集者。この特集で朝日を3度拝んだ。

──ゲーム関連のラジオ番組が増えているのはどうしてなんでしょうか。
マッコウ　僕が最初にラジオ番組に携わった「メルティランサー」、そしてその後の「ＬＵＮＡＲ」などは、裏方として構成や専門の音楽の部分で参加したんですが、どちらも「より売るためにはどうしたらいいんだろう」ということを検討したうえで、メディアミックス展開の１つの戦略として、“ラジオ”という切り口を考えたわけです。まったくオリジナルのゲームが認知されて売れるのって、やはり難しいところがありますから。最近は問屋さんへの出荷数があらかじめ決められてしまい、店頭での追加注文がない限り商品が動かないようなこともあるんですよ。そうすると、末端のユーザーにアピールするしかないと。プレイした人たちの感想を聞きながら、さらに盛り上げていくという手法がより必要になってきているんですね。テレビで大量に宣伝すれば効果はありますけど、費用も膨大になる。それに比べるとラジオは安い。しかも今のラジオは、「アニラジ」って言われるほど声優さんが主役になっているじゃないですか。その声優さんたちとゲームが非常に密接になってきたこともあって、入っていきやすかったんだと思いますね。
──聴取者の側もそれについてきたということでしょうか。
マッコウ　ラジオの「使い方」が変わったと感じます。以前、10代でラジオを聴くのは受験生が中心だったので、普通は大学生になると離れたわけです。ところがアニメやゲームの番組を声優さんが担当するようになって、それを目当てに聴く層が増えた。離れた人たちも戻ってきたので、深夜枠を聴く年齢層も少し上がりましたよね。
──音だけのメディアでゲームを盛り上げていくための工夫というのは、結構たいへんではないのですか。
マッコウ　「ＬＵＮＡＲ」の番組の時は、まず世界観を知ってもらおうということでラジオドラマを展開したわけです。それによってファンになったり興味を持ってもらった人たちのために、今度はパーソナリティの方がユーザーの立場でメーカーさんの話を聞いたりした。そして、今度はこちらからリスナーに提案して何かやってもらおうと“「ＬＵＮＡＲ」強化月間”というのをやってみたんですよ。視聴者の皆さんに広めてもらおう、と呼びかけたらレポートのハガキがたくさん来ましたね。「『ＬＵＮＡＲ』発売という垂れ幕を作って出した」とか「友達にも予約をさせました」とかね。みんなも好きになってくれてるし、こっちも応援しているぞ！　っていう実感が持てるんですよね。テレビはどうしても送るだけじゃないですか。ラジオはちょっとタイムラグがあるけど、ハガキで反応が返ってくる。そこがいいですね。以前、オンエア中にルナ役の井上喜久子ちゃんの歌に合わせて僕が一緒に唄ったら、翌週すごくハガキが多くて、「うれしいね」なんて言いながら見たら「許さん！　殺す」って書かれていたこともあったけど（笑）。
──そういった部分が、ラジオとゲームを上手く結びつけていると……。
マッコウ　ゲームってやっぱり作り上げた世界じゃないですか？　でも、それを“ラジオ”で語るのは生身の人間の声ですから、人柄が出るしすごくリアルなんですよ。この前も『業界に突っ込め』ってコーナーで、某社の広報担当さんに出ていただいて、「あのハードはどうなったんですか？」って聞いたんですね。意地悪しているわけじゃないんですけど、リスナーの要望に応えてみたくて。たじろぎながら「きついですね～」ってラジオで流れた瞬間、単なる情報だけじゃない親しみを感じてもらえたのではないでしょうか。
──制作者や流通の方々にまで出演していただくというのは、これまであまりなかったので、ワクワクしますね。
マッコウ　僕がやってるやり方が必ずしも正しいとは思いませんけど、とりあえず頭を突き合わせて考えてやれるようならば一番いい。声優さんの人気に、ソフトや番組がただ乗っかって、しかも一方的な利害で動いてたらブームは続かないでしょう。声優さんが出てれば何でも聴くって人が多かったんですけど、番組が多くなり過ぎたら全部をチェックするのは必然的に無理ですから、テレビと同じように面白い番組だけをチョイスしていく人が増えているんです。だからバランス感覚やポリシーを持ってしっかりとやっていけば、長続きすると思いますね。例えば、メーカーさんはその時に宣伝をするタイトルがないとしても、ファンが集える場所としてのメディアと位置づけて、今までなかったメーカーとユーザーさんとのつながりを増やしていけばいいと思うんですよ。ただ、６つぐらい番組に携わってわかったのは、やっぱり出演者が面白くないと番組自体が全然面白くならないということですね。その人のキャパシティ、今までどんな経験してきたか、どんなことに興味があるかという部分の厚みによるんですけど、優秀なクリエイターの人たちってそれも十分ありそうだし、ゲームを作ってる現場の人、プロデューサーはもちろん、デザイナーやプログラマーたちも、もっとマイクの前に出てきてもいいと思うんですよ。声優さんのパートナーという形でもかまわないから。だって、作品について最も語れるのは本人ですよね。匿名でゲームを送り出す時代は終わったんですから。

ラジオを聴いてはじめて、その魅力や世界観を知り、ゲームをプレイした人も多いという「LUNAR SILVER STAR STORY」（角川書店／6,800円）。

ゲームウオーカー・ネット

TBSラジオ／琉球放送:火曜日24:30～25:30
北海道放送／山陽放送／RKBラジオ:火曜日25:00～25:30

ゲームに関する最新情報はもちろん、ゲームソフトの売り上げランキング、おすすめソフト、リスナーの気になる業界のあの人に電話で直撃！　とコーナーも充実。ドン・マッコウと横山智佐がリスナーのゲーム熱を刺激する、ゲームに特化した内容の番組だ。

マッコウ　去年まではシロウトで申し訳ないなという気持ちがあったんですが、この番組からは自信を持ってシロウトでやろうと思ってるんです。ピュアなところを出していければいいかと。でも、毎回始まるときは緊張しますね。A型なので、マイクの向こうのみんなに気を使っちゃうんです（笑）。楽しんでもらいたい、深夜の眠たい中を聴いてくれてるんだと思うと、やたらとハイテンションで、林家こん平みたいになっちゃうんですよ(笑)。

サクラ大戦　帝撃通信局

ニッポン放送:月曜日21:00～21:30／東海ラジオ:土曜日24:00～24:30／ABCラジオ:土曜日22:35～23:05

おなじみ「サクラ大戦」の舞台である「太正時代」からラジオを発信！　オリジナルキャラの長曽下部崇（きたろう）がキャスターになり、アシスタントは真宮寺さくら（横山智佐）が担当。実際のエピソードを織り交ぜながら、ゲームの世界を広げていく。

きたろう　太正時代という時代背景もあって、番組を始めた頃は検閲官もいたんですよ。ちょっと変なこと言うと「ピーピーッ！」って（笑）。

横山　夜のラジオ番組だから、アブナイ話題に落ちていきたいっていう気持ちを「さくら」として必死に抑えてます（笑）。今でも「サクラ大戦」の世界観に合わないと、きびし～い検閲が入りますけど（笑）。

きたろう　でもラジオだからこそ、銀座が崩壊したところなんかも表現できるんですよ。ラジオ局が壊れちゃって、やぐらを組んでやぐらの上から放送してるっていう設定も、テレビだったらすごいセットを組まないといけないでしょ（笑）。

横山　今の人たちは、空想する楽しさを思い出してるんじゃないでしょうか。ラジオは、想像したり空想したりして、その世界にいかに参加できるかっていうのが重要になってくると思うんです。きっと空想上手な人が増えているんでしょうね。

子安・氷上のゲムドラナイト

TBSラジオ／HBCラジオ:日曜日25:00～25:30／MBSラジオ:日曜日21:25～21:55／RKBラジオ:日曜日:24:40～25:10

ゲームミュージックが絶えず流れるクラブ「G」で子安武人、氷上恭子がＤＪとなり、ゲストとのトークや新作ゲームの紹介をする異色番組。

アニメExpressギャラクシーネットワーク

TBSラジオ:土曜日25:00～25:30／CBCラジオ:日曜日22:00～22:30／MBSラジオ土曜日23:30～24:00

ただいま絶好調の桜井智をパーソナリティにゲストを呼んでのトークやゲーム情報さらに雑誌と連動企画を行うなどマルチに繰り広げていく30分番組。

センチメンタル・ナイト

TBSラジオ／琉球放送:24:30～25:30／HBCラジオ／山陽ラジオ／RKBラジオ:月曜日25:00～25:30

発売が待ち望まれるセンチメンタルグラフティーの番組。藤田淑子がメインを務め、主演12人の声優とトークやゲーム情報を紹介していく。

みか♥美紀のスーチーラジオSTATION

文化放送:月曜日21:30～22:00/東海ラジオ:木曜日23:30～24:00／ABCラジオ:月曜日25:10～25:40/山陰放送:水曜日22:00～22:30

大人気麻雀ゲーム「スーチーパイ」でおなじみのかないみか、高橋美紀のコンビがスーチーの新作情報やラジオドラマ、ジャレコの情報などを放送。

林原めぐみのHeartful Station

AM KOBE:土曜日23:00～24:00／TBSラジオ／HBCラジオ／RKBラジオ／山陽放送／琉球放送:金曜日25:30～26:30

現在５年以上も続いている林原めぐみの人気番組。この番組の特徴は何といってもセガ関連の情報の豊富さ。セガの広報の人が毎週登場して、近況や極秘情報、最新情報を報告してくれる。

銀河お嬢様電波ユナラジオ

文化放送:日曜日25:30～26:00

横山智佐と高橋美紀の2人がユナとユーリィに扮して「ユナ3」の情報やさまざまなコーナーを展開。男子禁制なのでペンネームに要注意。

ゲーマーズパラダイス 留美とまりなのノックは無用

TBSラジオ:日曜日25:30～26:00／CBCラジオ:月曜日19:30～20:00／北陸放送:火曜日22:00～22:30／北日本放送:日曜日24:30～25:00／福井放送:月曜日23:30～24:00／中国放送:日曜日25:00～25:30

笠原留美と大野まりながパーソナリティを務め、ゲーム情報や、リスナー参加型のコーナなども豊富。現在3D音響の効果音を駆使したオリジナルドラマ「バイオハザード」を好評放送中。

RADIOトゥルーラブストーリーパジャマでいっしょにネ♥

文化放送:木曜日26:30～27:00／山形放送:月曜日22:30～23:00／福井放送:金曜日23:00～23:30

王道恋愛育成ゲームの「トゥルーラブストーリー」を菊池志穂と池澤春菜の主演声優コンビが原作の雰囲気そのままに繰り広げる30分番組。

新番組として始まって2カ月ちょっと経ちましたが、私自身も新学期を迎えてドキドキ、ワクワク、リスナーの人たちと仲良くなれるかなぁって。始まってから5月病を通り抜けここまできました(笑)。リスナーの人と同じようにシーズンシーズンを迎えているので、そういった季節感まで伝わるような番組にしていきたいですね。収録3時間前から謎の小部屋（笑）に入って、皆さんが書いてきてくれたハガキをずーっと読んでいるんですよ。そこですごく共感できるものから、こんな考えもあるんだなって……なるべく偏らないようにハガキを選びます。ラジオは私から発信するだけじゃなくて、リスナーとのコミュニケーションを取りながら、番組が作られていくところがすごいと思うんです。この番組のコーナーも「TMCK」、これは「ときメモクラブキッズ」の略で、リスナーの人たちをそう呼んでいるんですが、皆さんから募集したんです。ラジオは、みんなで参加して作ってるんだなぁって思いますね。

CLUB　ときめきメモリアル

文化放送:金曜日24:00～24:30

丹下桜が送る「ときめも」ワールド。リスナーから、広くときメモな出来事を報告してもらう「私の周りのときメモな人々」、週末のデートプランを考える「デートは日曜日にね」、ときメモのメロディーや詞を募集するなど、曲とハガキと情報の3本立番組。

広井王子のマルチ天国

文化放送:土曜日25:00～25:30／HBCラジオ:土曜日23:30～24:00／山形放送:木曜日22:30～23:00／ラジオ福島:金曜日23:15～23:45／福井放送:水曜日23:00～23:30／ABCラジオ:水曜日25:10～25:40／山陽放送:火曜日23:00～23:30

広井王子と横山智佐、千葉繁の豪華メンバーにゲーム化が決定したドラマ「火星物語」の主役、豊口めぐみも加わり、バラエティ豊かな番組を放送中。

聖ルミナス女学院

文化放送:金曜日25:00～25:30／山形放送:土曜日24:30～25:00／岐阜ラジオ:日曜日23:30～24:00

突然女子校の理事長に就任した男子生徒が、学校を立て直していくというユニークな設定。リスナーのアイデアが学校再建の大きな鍵となる。岩永哲哉と柊美冬の軽快なトークも大きな魅力。

電撃大賞

文化放送:土曜日26:00～26:30／ラジオ大阪:日曜日26:00～26:30

声優界の暴れん坊石川英郎と、自称良識派の永島由子が送るバトルトーク番組!! マジ話から下ネタまでの幅広いトークや、リスナーの悩みを解決する「兄貴の部屋」など、異色コーナー満載。

SOMETHING DREAMS マルチメディア・カウントダウン

文化放送:23:00～24:00

アニメ、ゲーム系楽曲ランキングを軸に、富永みーなと椎名へきるが姉妹のようなボケと突っ込みで楽しいトークを繰り広げる。さらにお楽しみコーナーも充実しており、ゲーム情報も満載。

佐竹雅昭・林原めぐみの無法塾

文化放送:火曜日21:30～22:00／ラジオ大阪:月曜日21:30～22:00

最新ゲームからハマリグッズまで世の中のホットな話題を佐竹、林原の2人が楽しく紹介。ラジオドラマ「ラストブロンクス」もお見逃しなく。

アニメスクランブル

文化放送:金曜日24:30～25:00／秋田放送:日曜日24:00～24:30／山形放送:土曜日24:00～24:30／山梨放送:木曜日22:30～23:00／北陸放送:日曜日22:00～22:30／福井放送:月曜日:23:00～23:30／KBS京都:月曜日24:30～25:00／山陰方送:月曜日22:00～22:30／高知放送:土曜日24:00～24:30

文化放送のアニメ、ゲーム番組の中でも最長寿として君臨する名物番組。日高のり子、長谷川のび太のコンビが声優、作家、映画監督などのゲストを招いて絶妙の話術でトークを進めていく。

長沢美樹のあやかしラジオくの一番

文化放送:水曜日21:30～22:00

長沢美樹がお子ちゃまに扮する「子供に電話相談室」など、怪しいコーナーが目白押し。多様なゲストに、コアなゲーム情報ありと充実の内容だ。

愛と由美のあぁぁ新天地!

文化放送:日曜日23:00～24:00／STVラジオ:日曜日25:30～26:00／山形放送:日曜日24:00～24:30／ラジオ福島:水曜日23:15～23:45／北陸放送:土曜日22:00～22:30／福井放送／長崎放送:水曜日23:30～24:00／東海ラジオ:水曜日24:00～24:30／ラジオ大阪:日曜日22:30～23:00／山陽放送:水曜日23:00～23:30／中国放送:日曜日24:30～25:00／九州朝日:土曜日23:30～24:00

折原愛と高田由美のお姉さまコンビがパーソナリティとして、色っぽ～い声で送る1時間。曲紹介やゲストとのトークが充実の大人（？）の番組。

グーチョキパー～アニゲでポン～

MBSラジオ:金曜日24:00～26:00

リスナーのハガキで進むテーブルトークRPGや、特撮アニメの質問に専門家が答えるコーナーなど、金月真美、氷上恭子、兼永みのりのパワー全開トークで送る業界初の2時間生番組。キャラクターをゲストに招くコーナーでは6月6日に「目玉おやじ」が登場。

金月　第1回目の放送では、2時間生ってすごく長く感じていたんです。でも最近は「え？ あと15分!?」(笑)。時間が経つのが早いですよね。
氷上　生放送だとタイムリーな話題ができますよね。今日のことは今日のこと。全然作らなくて済むんです。
兼永　ほんとに1週間後にハガキで返事が返ってくるんです。さっきもハガキで、この番組はちゃんとキャッチボールがあるって書いて来てくれて、すごくうれしかった。今日私たちが言ったことに、ちゃんと反応が返ってきて、それに対して答えられるのが、生のすごいところです。
金月　この間プレゼントも兼ねて、その日発売のゲームで遊んだんです。で、遊んでみたら面白くて次の日に買っちゃいました（笑）。ゲームは好きなんですが、チェックする機会がないので、私の情報収集のためにももっと取り上げたいですね（笑）。
氷上　プレゼントをもらえれば、生でガンガン宣伝しちゃいますよ(笑)。

緒方恵美の銀河に吠えろ!メルティランサー

文化放送:日曜日24:30～25:00／山形放送:火曜日23:00～23:30／ラジオ福島:月曜日23:15～23:45／福井放送:木曜日23:30～24:00／東海ラジオ:日曜日22:00～22:30／ラジオ大阪:月曜日21:00～21:30／山陽放送:水曜日22:30～23:00

「メルティランサー」の世界を緒方恵美がラジオで再現。彼女が司令となって、ハガキに応じて部下（リスナー）の位が上がる。お酒やHの話題も豊富。

同級生ー恋愛専科ー

文化放送：日曜日25:00～25:30／ラジオ大阪：日曜日25:30～26:00

サターン版も好評の「同級生」をこおろぎさとみ、ショッカー０野をパーソナリティにラジオ番組として放送。細かいコーナーからKSS広報担当のCMコーナーまでリスナーを飽きさせない作り。

PARAGEKI－2 古本新之輔の俺がネクストキング!

文化放送:土曜日22:30～23:00／山形放送:日曜日24:30～25:00

「軟派」をキーワードに古本新之輔が大暴れ！　ハガキを争わせるコーナーやリスナーの体験談をもとにドラマを作成するコーナーなど、とにかくパワフル。

小森まなみの素敵にLOVE FOR YOU

文化放送:金曜日26:00～26:30／STVラジオ:日曜日23:30～24:00／山形放送:木曜日23:00～23:30／東北放送:金曜日23:00～23:30／福井放送:火曜日23:00～23:30／東海ラジオ:金曜日23:30～24:00／ABCラジオ:金曜日25:10～25:40／九州朝日放送:金曜日24:00～24:30

小森まなみがちょっぴり悲しい君の心を癒してくれる、リスナーの悩み相談コーナーなどハガキ中心の番組。「やぎたん」こと八木田真樹の最新のゲーム情報もチェックだ。

2010年ラジオの旅 アンドロイドアナMAICO 2010

ニッポン放送:月～木曜日23:30～23:40／信越放送:月～木曜日23:20～23:30

丹下桜、緒方恵美ら人気声優が出演する近未来2010年のラジオ局を舞台としたラジオドラマ。番組開始と同時にコミック誌での連載やＣＤ-ROM化も視野に入れたメディアミックスを展開中。

桜井智の冒険ラジオムービーPART1～2

ニッポン放送:金曜日22:45～24:30

リスナー参加のドラマを放送。PART1で用意された2つのエンディングをリスナーの投票で選択。40分後のPART2でストーリーが決定する。

TOPICS ラジオからゲーム出演者が誕生する!

平野友康のオールナイトニッポン（金曜日：25:00～27:00）では、オールナイトニッポン30周年を記念して「アニメ声優コンテスト」をスタート！　このコンテストでグランプリをとると、なんと今年12月に「首都高バトル'97」でおなじみのゲームメーカー元気から発売予定のゲームで、主役声優としてゲームに出演できてしまうのだ。今回の応募資格は中学生以上の女性。今後ますます、ラジオとゲームのパイプは太くなりそうだ。

最近ではゲームミュージック自体も変わってきましたよね。だから、好きな音楽がたまたまゲームミュージックだったっていう方からのリクエストハガキも届くんです。嬉しいですよね。ゲームを知らなくても、なかには一度聴くと、耳について離れない曲もあって。「今週の10位は……うわーっ、来たー！」（笑）。ほんと、音の影響力ってすごいですよね。ラジオも音の世界ですから、伝え方によっては相手の心の中で喋っているようにも聞こえるし、隣で囁いているようにも聞こえます。とらえ方は聴いている人の自由なんです。自分の想像力しだいで、もっともっと世界が広げられる。私が1人でここで喋っていても、本当にみんなで作っていく空間なんですよ。だからお便りにはかなり影響されてしまうんです。例えば受験期。ヘビーなものが多くなってくると、「ひゃあー、もうそんな時期かぁ」って。嬉しいお便りなら、「うわー、すごい嬉しいね。よかった」って思うし。まさに一喜一憂ですね。

國府田マリ子のGAME MUSEUM

ラジオ大阪:土曜日22:00〜23:00／HBCラジオ:土曜日24:00〜24:30／東北放送:火曜日23:00〜23:30／ラジオ日本:金曜日27:00〜27:30／信越放送:土曜日24:30〜25:00／東海ラジオ:日曜日25:30〜26:00／中国放送:火曜日24:30〜25:00／九州朝日放送:日曜日23:30〜24:00／宮崎放送:日曜日23:30〜24:00

國府田マリ子のフリートークが冴え渡る1時間。「GAME MUSIC COUNTDOWN」ではゲームミュージックをランキング！ ホームページ（URL http://www.imperial.or.jp/gm/）も開設され、リスナーとのふれあいの場が多い番組だ。

流星野郎のGAME MAX

ラジオ日本:金曜日24:00〜24:30/山形放送:土曜日23:00〜23:30/信越放送:土曜日24:00〜24:30/AM KOBE:金曜日22:30〜23:00/山陰放送:土曜日22:30〜23:00/宮崎放送:土曜日24:00〜24:30

ビデオ、アミューズメントゲーム全般からプリント倶楽部まで、流星野郎とゆうきりんこが幅広く送る番組。アトラスの最新情報も充実。

アニメトピアR

ラジオ大阪:日曜日24:00〜24:30／ラジオ日本:金曜日27:30〜28:00

人気声優を多く輩出したラジオアニメ番組の元祖といえる「アニメトピア」が復活！ 樋口と三橋の若い2人が業界の裏話などを語る。

内藤寛のZigZagアンテ〜ナ

ラジオ日本:水曜日24:00〜24:30

リスナーとのやり取りを中心に進める内藤寛、中川亜紀子の30分番組。また内藤氏が制作したカーゲームRUNABOUTでリスナーと争う企画もある。

TV GAME Radions R

ラジオ大阪:日曜日5:30〜6:00

天才ゲームプログラマー内藤寛とアシスタントの豊嶋真千子が、早起きなハイパーキッズに送る30分番組。古いゲームのBGMコーナーのほか、やのまんゲームスの最新情報や極秘情報も聴ける。

小森まなみのPop'nパジャマEX（エクストラ）

東海ラジオ:土曜日22:00〜22:30／東北放送:土曜日24:00〜24:30／ラジオ日本:月曜日24:00〜24:30

アニメ、ゲームミュージックを一挙にランキング!! ゲーム関係者を招いての裏話やリスナーの失敗談を募集するなど、小森まなみと楽しい夜を過ごせる。

キラキラ☆ネットワーク

RKB毎日:土曜日24:40〜25:10

夏樹リオと森久保祥太郎が送る情報満載の番組。AICの企画するゲームやビデオと連結したコーナーやラジオドラマを中心に放送する。

宮村優子の直球で行こう！

ラジオ大阪:月曜日19:30〜21:00／ラジオ日本:金曜日25:30〜27:00／HBCラジオ:日曜日25:30〜26:00／ラジオ沖縄:日曜日23:30〜24:00

人気声優の宮村優子が繰り広げるトークバラエティ。アニメ・ゲームミュージックなどを発表する「直球カウントダウン」や名コンビ岩田とのトークが人気。

電脳玉手箱〜田中勝巳のゲーム・バスターズ

TOKYO-FM／AIR-G／FM青森／FM仙台／FM新潟／K-MIX／FMとやま／FMAICHI／FM大阪／広島FM／FM福岡／FM中九州／FM沖縄:日曜日24:00〜24:30

ゲームミュージックを柱に、ゲーム関連の情報を提供。ゲーム関係者をゲストに迎えての本音トークや街頭インタビューなど、ハガキに答えながら田中勝巳が多角的にゲームを取り上げる番組。

特集 サターンとラジオの素敵な関係

耳を澄ませば……セガサターン

サイバーウェイヴ Midnight VIRUS

TBSラジオ／HBCラジオ／山陽放送／RKBラジオ／琉球放送:木曜日25:00～25:30

RIKOがパーソナリティを務め、ハドソンから今夏発売予定の「VIRUS」の情報、ラジオドラマ、リスナーの質問、ゲストとのトークで番組を構成。今回はクリーチャーデザイン担当の韮沢さんがゲスト出演。

RIKO　ゲームは同じモニターを使うのでテレビとは共存しにくいですがラジオはゲームをやりながら聴ける。それにゲームというのは想像の産物で、ラジオもリスナーの想像力をかきたてるメディアですから、発売前の「ウイルス」の世界観をふくらますには、ラジオはうってつけですね。
韮沢　画面も聴いた部分を想像して、あとでガッカリしたり、期待よりすごかったというほうが面白いよね。
RIKO　「ウイルス」は22世紀のお話ですから、番組ではコンピュータテクノロジーの最前線にも目を向けてます。話が現実離れしないよう、専門用語を説明する「ジャックインアワード」というコーナーも設けました。コンピューターウイルスやハッカーなどの耳慣れた単語を説明し、来たるべき新世紀に備えたいですね。

三石琴乃のエーベルージュ伝説

文化放送:木曜日21:30～22:00／福井放送:土曜日24:00～24:30／ABCラジオ:火曜日25:10～25:40

学校にまつわること、エーべる（良い行いをする）報告、リスナーの心の叫びなどハガキを中心に、三石琴乃と豊口めぐみがエーベルージュ情報や月1回のペースでゲーム最新情報を発信。

番組中でゲームをやっても、「すごい！」ではリスナーには伝わらないですよね。映像がどうきれいで、キャラの動きはこう、といった具体的な説明が必要なのがラジオの難しさであり面白さです。サターンでもエーベルージュが出ます。私達に興味のある人もエーベのファンも、明るく、楽しく、時にくだらない（!?）番組の仲間になってね♡

の～みそコネコネラジオコンパイル

ラジオ日本／新潟放送／静岡放送／CBCラジオ／中国放送／長崎放送／熊本放送／ラジオ沖縄:土曜日24:30～25:00／STVラジオ／青森放送／岩手放送／茨城放送／栃木放送／南海放送／高知放送／南日本放送:23:30～24:00／東北放送／AM KOBE:22:30～23:00／和歌山放送／山口放送:23:00～23:30／北陸放送:24:00～24:30／九州朝日放送:土曜日24:05～24:35

ゲームの話、一般の投書ネタなどで綴るトーク番組。パーソナリティは声優の柳瀬なつみと、コンパイルでイベント部に所属する北出マン。ぷよや魔導に関するクイズコーナーなどもある。

北出　あっという間に放送も100回。ま、最終目標は世界征服です（笑）。この番組はコンパイルの1社提供なんですが、うちの会社はもちろんゲームがメイン、でもその他にもいろいろやった中の1つで、それでラジオも始めたんです。いずれテレビもやりたいっていう野望があるんですよ（笑）。ラジオ番組まで社員が担当することで失敗もノウハウになり、ゲームなどに活用されているんです。リスナーには、ゲームやラジコンを通じて、全国的なネットワークを築いてもらいたい、大げさかな（笑）。
柳瀬　スタッフが魅力的で、全員が出演するラジオドラマ（8月放送）も期待できますよ。それに、ぷよや魔導、コンパイルさんに詳しい人だけじゃなく、悩み相談とかのコーナーもあるし、家にいる感覚で誰でも参加できるように親しみやすい番組にしています。とにかく参加してね。

飯野賢治のナイトワープ@HOME

TOKYO－FM／FMとやま／SMILE－FM:土曜日27:00～28:00／FM山形:土曜日26:00～27:00／K－MIX:土曜日28:00～29:00

ゲームクリエイターの飯野賢治がミュージシャンという立場から音楽や最新ゲーム情報を織り交ぜた番組を展開。アシスタントのエンジェルゆみと共に宇宙船（コタツ）から地球へ配信！

飯野　この番組は名前からわかるとおり、まさに“家にいるボク”なんです。この家にはピエール瀧さん、糸井重里さんなど、いろんな友達が遊びに来ます。家に招いているのだから、みんなリラックスして音楽を聴いたり、会話したりできるんです。
エンジェル　そうなんですよ。宇宙に浮かぶ“ワープ”というお家で、私がホステス役を務めます。堅苦しさはなくって、タイトルどおりアットホームな雰囲気なんですよ。
飯野　皆さんも、ナイトワープして楽しい部屋に遊びに来てくださいね。
エンジェル　この番組と「リアルサウンド」を聴いてもらえば、飯野さんの音へのこだわりがわかりますよ。

TOPICS インターネットでもラジオが聴ける!?

今流行のインターネット。その波がついにラジオにまで押し寄せた！　コナミミュージックエンタテインメントのホームページに開局している「db-FM」は、画面上のPLAYボタンをクリックするだけで、コナミが提供するAM、FMのラジオ番組が聴けてしまうラジオフリーク感涙のインターネットラジオ。毎週金曜日に更新され、現在は「ツインビーPARADISE」など懐かしの番組も放送中だ。

またインターネットオンリーで、しかも生放送という驚くべき番組も登場。毎週木曜日22:00～24:00に生放送中の「マッコウ・春菜のまるみえねっと」がそれ。放送中にリスナーがインターネットを介してチャット（おしゃべり）できてしまう、まさにリアルタイムでインタラクティブを地でいった番組なのだ。ラジオの未来の姿はいかに？

http://www.konami.co.jp/kme/db-FM/Update/index.html

http://www.twofive.co.jp/dti-marumie/

人気漫画家＆ゲーム・クリエイターの豪華共演 **後編**

WEEKLY comic サタマガ

SEGA SATURN MAGAZINE

堂々涙の最終号　怒濤の16本
漫画でゲームを体験せよ！

Blood Fruit
YASUSHI NIRASAWA

大変ですっ！
プログラマーが
イッちゃいましたっ!!

HAATS!

アタシにマ・カ・セ・テ!!

GUFF

BOO

あ〜 キミッ!!
血はミドリかアオネ！
オッパイもどうかなあ
あと、ドクロもネエ！

「ロードして、千年帝国 もういっぺん」寺島玲子

「風来のマスビ」須藤真澄

「夢の対決」山吹ショウマ

「ラブラブ」じぇんじぇん

「Blood Fruit」YASUSHI NIRASAWA

「バーチャストライカー外伝 キャプテン　羽田」

「Virtuau Fighter（ばーちゃふぁいたー）」

「井上食堂 連田広生」蟻川とんぼ

「特ダネ!! Panzer Dragon zweiの謎を暴く！」

「なりきると……」父猫計画1997

「土星店員SS」むっきー

「ペアコン」光栄太郎

「ひしょ たなかみなお」さとかつ

「レポート……」みっ

「貧乏症」和智弥生

「光吉くん！」（演出：たいちょう）

1997/JUN
6.20
SEGA SATURN MAGAZINE
特別付録につきなんと
0Yen

YASUSHI NIRASAWAのプロフィールは今号のP.56を参照

ロードして、千年帝国 もういっぺん

寺島令子 よめる。

この4コマのために、しばらくぶりにキャンペーン・モードを再開したら、このザマです。大戦略すきすき。パッド持ったまま寝るまでやめられん。

『アドバンスドワールドウォー』に燃える おくさん将軍。
うちの戦車は世界ーィィィ

進攻ルートに深く迷い、
どっちかなん!? どっち!?

兵器開発に悩む日々。
こ、こうなったら…
どれを優先…

家庭平和より千年帝国の野望を選んだりもします。
あなたとの対戦のセーブ、消したよッ
はいはい…
買えよパワーメモリ
夫

てらしま れいこ　ほのぼのファミリー4コマ漫画家。夫のひとはおたく。猫の名はくまこ。日々の生活は「LOGIN」の「堕落生活」に描いています。今年は単行本の3巻が出るのでよろしく。

「夢の対決」

山吹ショウマ

仕事が終わったらセガカラに行って来ます。

ガーン
何てこと!? セガとバンダイが合ぺい!?

九回ウラ マウンド上 星 大きくふりかぶって…
東京ムービー

投げたぁ
くっ!!
ガンダムと思ってくれ〜
ボッ!! ゴワン
ガーン
サンライズ

うっとり
そんなアレなゲームがいよいよ実現するのね…
しないと思う

やまぶき しょうま　バンダイ刊サイバーコミックでデビュー。現在に至る。よっぱらい。

（編集部注：合併はその後、解消になりました）

ラブラブ

じぇんじぇん

カブリモノ、ヨゴレ役大好き！　只今、仕事大募集キャンペーン実施中。

同級生
幼稚園編
7歳以下推奨
わーい！いっちょのサクラ組だね

下級生
男子校編
♂♂推奨
先輩！アニキって呼んでもいいっスか？

卒業
60年後編
70歳以上推奨
まだ生きておったのか？

こんなソフトを望むオレって変か？
そんなことないわ
趣味が広いだけよ
違うと思う

じぇんじぇん　漫画家。196×年生まれ。いろいろあって現在に至る。8月下旬にマガジンハウスより単行本発売予定。仕事のできる女性と結婚して専業主夫になるのが夢。

バーチャストライカー外伝 キャプテン羽田（ハネダ）

蟻川とんぼ

AM 2 研が放つサッカーメームの最高峰「バーチャストライカー 2」をよろしく！ ちなみに，羽田君は隠れキャラとして登場していませんので，あしからず！

羽田恭平（はねだきょうへい）8才、人は彼をバーチャストライカーと呼ぶ！
ボールは友達さ！

羽田君、サッカーしようよ
ダメだよ！

ボールを異常なまでに愛する彼は、ある運動を続けている
友達を蹴るなんてできないよ

バーチャストライキー運動…
ボールを蹴っていじめないで！
ボール虐待反対
ボールは痛いと泣いている
ムッシュムラムラー

ありかわ　とんぼ　パイにクリームを挟んだ洋菓子のこと（そりゃっ、ミルフィーユ！）葉緑素のこと（そりゃ、クロロフィル！）あーいい湯だな（そりぁ、風呂入る！）

ばーちゃんふあいたー Virtuan Fighter

蟻川とんぼ

4 コマの基本は起承転結ですが、これは起承転転と転びぱなしな感じがします。さらに元ネタが「家なき子」なので、おちが古くなって、発酵してるのが味噌？

結城晶の祖母　結城（ゆうき）鈴（すず）は貧乏で苦労している
同情するならカネをくれダス！

日本で最高齢の女性ドライバーである
同乗するならカネはらえダス！

好物は海産物で、特にスルメとカニが好き
特上スルメとカニおくれダス！

趣味は安来節でドジョウすくいしながら踊ることだ
泥鰌すくうならザルをくれダス！

バーチャファイターシリーズのザ・キャッツハンド（猫の手。1では全キャラのバックストーリ、2ではステージのテクスチャー、3ではスクロールの一部をお手伝いする。

丼上食堂 蓮田広生

蟻川とんぼ

ありがとう　手紙をくれて　ゲーム買ってくれて　楽しんでくれて
ありがとう　毎週　本当に　とても
移植希望　ありがとう　ありがとう　ありがとう

アフターバーナーで遊んでいたとき新しい必殺技を思いついた
AFTER BURNER

両手を広げ、大きく息を吸い込み、肛門から噴射！戦闘機のように飛ぶ！
ちょっと空気が出ただけ
オナラじゃないのよ
Pu

そして、敵を狙いゴツンと頭突きを喰らわせるのだ
GUTS

自分も頭をぶつけておバカさんになってしまう
新必殺技名
ATAMER BURKER アタマーバーカー
ホゲーッ

メガドラ「レンタヒーロー」のシナリオ担当。「ファイターズメガミックス」では挿入歌「君は人のためにレンタヒーローになれるか」の作詞を担当。今回、漫画としてデビュー？

風来のマスビ

須藤真澄

うち、サターンないの。

マップ付きの夢を見るようになった頃には

まだまだ大丈夫と思っていましたが

お買い物に行くのに道路のマンホールの上でいっしょうけんめい「踏んで」いる自分に気付いた頃には

地下水脈の村〜

さすがにあかん、と思いはじめました。

すどう ますみ　1964年東京生まれ。漫画家。そんで今はゲームボーイ版のシレンやってるの。

特ダネ！！
Panzzer Dragoon zweiの謎を暴く！
一個多かったでし
父猫計画1997 作
ノンフィクション
二木さん、ばらしちゃいましたごめんなさい。

チクショー―！
なにをそんなに荒れまくってんの？
ハードは大切にー（ソフトもね）

俺はツヴァイ発売の日から今日まで、こいつの完全攻略のために戦ってきた。でももうだめなんだ。
あんた好きだもんね〜パンツァーシリーズ。

いくらやり込んでもドラゴンがこの形態にならないんだ！
みどり色にひかってる奴…形態変化の時のね。
ああ、それねえサナギ形態だって。
一番最初に聞いたの・本人に。

は？
あほー
いや、だから新しい形態になる準備形態なの、必ず一回はこれになるでしょ？
すいません、気付きませんでした。
知ってんなら早く言って〜
おめえも気付けよ…
無駄な努力…。

ちちねこけいかく　1997　セガSC1研チームアンドロメダ（AZELチーム）所属

なりきると…
父猫計画1997
だいのばいざあのふぁあんくらぶなのっ？

あれ、今日もぱんつぁーどらぐーんをやってたの？
え？よくわかったね

だっていつもそれにまたがってプレイするでしょ？
このテのゲームの主人公になりきるにはこれくらいしないとねえ？

まあ、おりこうくらいになるとその次第で何をプレイしてるのか、すぐにわかるのでし
じゃああれは何のゲームをプレイしてるか わかる？
考え中え

それはつっ込むな
あっ…あれ…ちょっと不機嫌…？

土星店員SS

むっきー

「世界に広げよう土星の輪」の巻

むっきー　セガCS1研チームアンドロメダ所属。これまで「魔法騎士レイアース」や「サクラ大戦」などに参加

「実は5コマだったりして」

AMY with ミステリアスプロ

これは、新作「七つの秘館・戦慄の微笑」のお話だよ。4コマって難しいよね。でもオチは王道が一番だよね！

AMY with ミステリアスプロ　光栄マンガ秘密のプロジェクト

レポート…

みつ

俺じゃないよ

みつ　セガCS2研。これまでのお仕事：メガCD・ぽっぷるメイル（泣）、サターン・レイアース、サクラ大戦　通称みっちゃん

お便り待ってまーす♥

ひしょ たかみなお さとかつ サカつく

さとかつ　セガCS1研。元・サカつくチーム

貧乏症

和智　弥生

この物語はフィクションであり
うんぬんかんぬん

わちやよい　セガ　デジタルメディア制作部・サウンドチーム「魔法騎士レイアース」「パンツァードラグーンツヴァイ」「千年帝国の興亡」担当

最後はやっぱりっ 4コマ 光吉くん!

(演出:たいちょう)

サタマガの4コマと言えばこの人。今回の企画にやっぱり乱入してきましたよっ!　ハイどうぞ。

コミックサタマガに書きたいという漫画家さん、この人を起用してというご意見などは　〒103 中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)『セガサターンマガジン』編集部「コミックサタマガ」係まで送ってきてね。

ときめきメモリアル™ ドラマシリーズ vol.1

虹色の青春

虹野　二人だけの…秘密だね？

貴方の胸に刻まれる もう1つのメモリアル

完成度 100%

●コナミ●7月10日発売●4,800円
●アドベンチャー●1人プレイのみ
●全年齢推奨●シャトルマウス対応

メーカーから一言　サタマガ読者の皆様こんにちは。待ちわびてくれてた皆さんにも自信を持ってお奨めできる内容に仕上がりました。この号が出る頃には、マスターも上がっているはず。開発陣もホット一息、と思いきや、ドラマシリーズはまだ続く……。　（広報・関口）

全国の絶大なファンの要望に応えて実現した「ドラマシリーズ」。恋愛シミュレーションだった前作では語り尽くせなかったキャラクターの魅力を、アドベンチャーというジャンルで表現を試みた意欲作。システムは定評ある同社「ポリスノーツ」のものを使い、要所にはトゥルーモーションによる自然なアニメーションやミニゲームなども挿入されている。細やかに描写された思春期の揺れ動く恋愛感情にも注目したい。

虹野　うん…あの、いっぱい作りすぎちゃって、あまっちゃった！ もったいないから食べて！

物語はきらめき高校サッカー部に所属する主人公と、部のマネージャーである虹野沙希を中心に展開する。

虹野　あ、気がついた？

いつもひたむきにがんばる気持ちを応援したくて

おなじみのキャラクター達も もちろん登場

ヒロインはあくまでも虹野だが、本編に登場したキャラクター達もストーリーを盛り上げる存在として登場する。また、ドラマシリーズオリジナルキャラの秋穂みのりは虹野と同じくサッカー部のマネージャーで、直接ストーリーにからんでくるキーパーソン。彼女の活躍に期待しよう。

4月19日（土） 放課後

放課後、部活が始まるまでは校舎内を自由に移動できる。偶発的なイベントもあるぞ。

藤崎　あら、どうしたの？ また部活に行かなくていいの？

本作ではただの幼馴染み、という位置づけの藤崎詩織。主に授業直後の教室で出会える。

鏡　ファンクラブに入りたいのなら、うしろのみんなに聞いてちょうだい。

常に男子生徒のとりまきを引き連れて歩くナルシスト、鏡魅羅。偶然廊下で会えることも。

如月　あ、いらしてたんですね？

物静かな文学少女、如月未緒。沙希の親友でもある彼女は図書室に行けばたいてい会える。

早乙女　あ、先輩。優美に会いに来たんでしょう？

悪友、早乙女好雄の妹、優美。1つ年下の後輩で、子供っぽさがいまいち抜けない女の子。

謎の女　フン、あなたのような猿知恵しか持たない、運動バカには理解できないわね。

大方の予想に反して登場する紐緒結奈。少々過激な思想を持つゆえに接触が恐ろしい!?

新キャラクター 秋穂みのり

秋穂　あ、先輩！

沙希を慕う後輩のみのり。裏表のない素直な性格が彼女の短所でもあり、長所でもある。

PROLOGE プロローグ 4月18日

その日は自分にとって特別な意味を持つ日になるはずだった。大学受験を先にひかえ、進学希望の3年生が第一線を退くこの時期は、今年1年の新メンバーが発表される時期でもある。今年こそはレギュラーに……と意気込む自分に声をかけてきたのはマネージャーの虹野さんだった。密かに憧れていた彼女に励まされ、意気洋々と練習に臨んだ自分だが、そこで実際に選ばれたのはまだ入学してきたばかりの1年生、沢渡だった。確かに沢渡は中学の頃に全国大会までいったこともあり、その実力は認めるが、まさか1年でレギュラーに抜擢されるとは思わなかった。無力感に打ちのめされると同時に、応援してくれた虹野さんに申し訳ない、そんな気持ちでいっぱいだった……。

自分の望むフォワードのポストはわずか1つ。「大丈夫、絶対レギュラーになれるって！」と応援してくれる虹野さんだが……。

運命の日 レギュラーメンバー発表

だが選ばれたのは…

沢渡のレギュラー入りを無邪気に喜ぶみのりと、わずかに顔をほころばせる当の本人。悔しさと無力さとにこぶしを握り締めてみるが、もはやその決定が覆ることはない。

挫折、そして

1年生当時からレギュラー目指して始めたボール磨きや自主練習といった努力もむくわれず、結局は補欠となってしまった主人公。宿敵、末賀高校との対抗試合まであと16日。その時のメンバーで1年を通すのがこのクラブのやり方だ。本当にもうチャンスはないのだろうか？　やるせない気持ちを抱えたまま、ボールを磨く主人公だった。

失意の底からの再スタート。ここから新たな物語が始まるのだ。

サッカー部の練習はミニゲーム仕立て

蹴る方向と角度、そしてパワーを決めてシュートし、規定数内にパネルを全て叩き落とすという単純なルールながら、計算し尽くされた弾道が見事。結果しだいではレギュラー昇格もありえるため、おろそかにはできない要素だ。

うまくやれば1日で最大4つの課題までこなせるが、課題はどんどん難しくなっていく。

夜の特訓で翌日の予習が可能

部活後の自主トレーニングでは、翌日行う課題の予行練習を行うことができる。ここではミスしても何度も同じ課題に挑戦できるため、うまくボールがコントロールできるようになるまでみっちり練習しておくこと。

家に帰ってできること

自分の部屋では電話を使って女の子とコミュニケーションをとったり、情報通の早乙女好雄に助言を求めたりできる。本編同様、出会った女の子のプロフィールや電話番号、自分が彼女にどう思われているかなどを教えてくれる。

1日に可能な通話回数は3回分。その配分はよく吟味すること。

CDだってかけられます

CDデッキをクリックすると、ゲームで使われているBGMを聞くこともできる。展開が進むに従って、曲数も増えていくぞ。

TOPICS 新アイテム続々登場！オリジナルグッズが入手できるキャンペーンも実施

ファン待望の新アイテムも続々登場。季節がら、キャラクターの水着姿をあしらったグッズが多く、清涼感もバツグンでどれも手に入れたくなるものばかり。また、フィギア及びディフォルメされた全長35cmのぬいぐるみを12キャラクター全員揃えると、もれなくオリジナルグッズがもらえちゃう特別キャンペーンも開催される。詳しくは、近く店頭に張り出される告知ポスターを参照のこと。写真の商品は左から、ときめきバスタオル（3,000円）、ジグソーパズル(500ピース／2,000円)、ポスター「常夏の島」(1,200円)、フィギア(2,500円／朝比奈夕子も8月29日発売)、ぬいぐるみ（3,500円／他のキャラも8月以降発売予定)。いずれも7月25日発売。以後8月末にはチビキャラの貯金箱や、「おやすみパジャマ」とおそろいの「タオル」「スリッパ」なども！

バスタオル

ジグソーパズル

ポスター

フィギア キャンペーン対象品

ぬいぐるみ キャンペーン対象品

休日のデートシーンを一挙公開

ストーリーが進むにつれ２人の仲は徐々に親密度を増していき、やがては休日一緒に連れ立って歩くことのできる仲にまで発展する。ここではそういった「ときめき」のキモであるデートシーンの一部を紹介しよう。普段の学校生活ではお目にかかれない私服姿や君だけに見せてくれる表情やしぐさが新鮮で、彼女のまた違った一面を知ることができる貴重なひとときでもある。ここで親密度のさらなるアップもはかれるので、がんばってみよう。

喫茶店でひと休み。虹野さんの頬がほんのり赤いけど、一体何があったのかな？

SYSTEM CHECK! ときめきの3択も健在

本編でおなじみの３択も当然ある。彼女の質問に対し、気のきいた答えを返せれば、こちらに対する印象もグッと変わってくるはずだ。逆に、好まれないような会話をすれば悪い印象を与えるので十分気をつけるように。

街まで出かけた２人。周りにはカップルも多いけど自分達はどんな関係に見えるだろうか。

虹野さんに聞いてみよう

「何に見えるかな？」と聞けばこんな答えが。

キッパリ断言してしまうと…

「恋人同士〜」を選ぶとこう。悪くなさそう。

SCENE 1 ブティックで洋服選び

夏服を見たいという沙希の願いをくんでウインドウショッピングへ。ここではちょっとしたミニゲームも楽しめる。店長の意図した通りの色をコーディネイトできたらごほうびが……!?

8色のスカーフ・ニット・スカートの中から正解と思われる組み合わせを探すゲーム。チャンスはわずか10回。表示されるヒントをよく見て考えよう。

SCENE 2 スポーツセンターでバッティングをコーチ

スポーツを見るのは好きだけど、あまり得意ではないという彼女に、バッティングのコツを教えてあげよう。ちゃんと教えればフォームも改善されるぞ。

アドバイスは3択で。「脇が甘いな」「ボールをよく見る」「悪くないよ、そのまま」など。真剣そのものの虹野さん、できれば打たせてあげたいね。

SCENE 3 ＳＦ映画を鑑賞中…

すっかり映画に夢中な沙希と、映画そっちのけで彼女を見つめる主人公。だが、後で映画の内容を彼女に聞かれ、弱ったことに。君は全問答えられるか。

え!?

不意に内容を問われ、あたふたする羽目に。アレ、でもこの映画ってもしかして……!? わかる人にはすぐピンとくるんじゃないかな。

閑話休題 「ポリスノーツ」と「ときめき」のちょっと小粋な関連性

「パロディウス」シリーズに代表されるように、自社のパロディはお手のもののコナミ。今回はシステムがほぼ同じということもあってか、あからさまに「ポリスノーツ」との関連性を見つけることができる。まあ、これって、結局は知らなくてもいいことだが、知っていればなお楽しいという話なので、あしからず。

お気付きかと思うが、左で紹介したＳＦ映画はその名もズバリ「ポリスノーツ」。新手の自社広告か!?

先ほどのブティックの店長

ここだけ何やら世界観が違うブティックの店長。どこかで見たことがある顔だなと思ってみれば……。

「ポリスノーツ」では……

爆弾の仕掛けられたカバン屋で逃げまどう、いい味出しているオバサン。珍妙な左手の構えにご注目あれ。

落ちゲー・デザイナー 作ってポン！

完成度 70%

●パック・イン・ソフト●8月発売予定●5,800円
●パズルコンストラクション
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

メーカーから一言　ちょっと発売が延びてしまって申し訳ありません！　このゲームの要、ルール部分をさらにグレードアップさせているのです。みんなのアイデアをしっかりゲームに反映させるべく、開発陣は最後の戦いに挑んでいます。（プロデューサー・金沢十三男）

君の荒ぶる落ちゲー魂をこれで昇華させよ！

最近にわかにツール系ソフトが市場をにぎわしている。「サターンBASIC」、「デザエモン」、「サウンドノベルツクール」、そしてこの落ちものパズルの自作ツール「落ちゲー・デザイナー」もその1つだ。こうしたツールソフトは、市販のゲームを遊ぶだけの〝受け身〟から脱却し、自らが制作者となり〝創造する愉悦〟を味わうという、これまでにないゲーム機とのつきあい方を可能にしてくれる。これはゲーム文化の1つの時代の到来といえるのではなかろうか。いささか話が堅苦しくなったが、このツールは小難しい理屈ぬきで楽しめるのでご安心を。

今までありそうでなかった落ちゲーツール。すべて自作してもいいし、サンプル流用で部分的に作るのも可能。ユーザーの製作レベルを問わない作りだ。

細かい機能を使えば、一般的な〝縦長2分割〟にとらわれない特殊フィールド（ブロック落下方向も変えられる）も作れる。

たとえばこんな落ちゲーが作れる

「落ちゲー・デザイナー」では、既存のタイプの落ちゲーを含めて、さまざまなルールを設定可能。ここでは他社の代表的な作品を例に、実際に作れるタイプをいくつか挙げておこう。

直線並び消しタイプ

同色のブロックを数個並べて消すタイプ。コラムスⅢなどが代表例（写真はメガドライブ版）で、並べる方向が一直線なのが特徴。ツールでは縦、横、斜めのどれか1つ、もしくはその複合設定も可能だ。

同色くっつけ消しタイプ

ルールは直線並び系に似ているが、くっつける方向が途中で曲がっていてもOKなタイプ。「ぱずるだま」などが代表例（写真は「ちびまる子ちゃん対戦ぱずるだま」）。くっつける数などのひと工夫のしがいあり。

はさみ消しタイプ

あるブロックを他のブロックでオセロ状にはさんで消すという、特殊なタイプ。写真の代表例（唯一の例？）は、「平成天才バカボン」。こうしたマイナーなルールは意外とまだ開拓の余地が残されているかも。

〝でざいなー〟によるゲーム完成までの流れ

このツールで実際にゲームを無の状態から作成する場合の基本手順は、だいたい右のような感じ。最初に〝でざいなー〟で基本設定を決め、その後に細部の作り込み、そして完成したらめでたくプレイだ。

これ以外にも、もとから用意されているサンプルゲームで遊んだり、グラフィックデータを部分的にロードするといった補助的要素を使う手もある。が、このあたりはバリエーションが細分化されているので、詳細はまたの機会に。

①基本設定を決める

フィールドの大きさやレイアウト、ブロックのサイズ（16×16か8×8ドットの2種類）といった基本を決める。実はけっこう重要。

②各部の作成・調整

ツールのメインといえる要素。ブロックや敵キャラのグラフィック、ルールなど、9項目の膨大なデータを設定。詳細は次ページ。

③ゲーム完成＆プレイ

さまざまな紆余曲折を経てなんとか出来上がったらプレイ！　バランスなどに不具合があったら、再び②に戻ってレッツ調整。

この9項目がオリジナルゲームを生み出す〝要〟

最初のメニュー画面の〝でざいなー〟で基本設定を決めた後、いよいよ本格的な製作作業に入るわけだが、ゲームの要となる設定は以下の9項目にすべて集約されている。項目名を見てわかると思うが、これはジャンル別にわかりやすく分かれている。とはいえ、最初はどこから手をつけていいのか途方にくれてしまうかも（こうした作業を仕事で日常的にしているメーカーの人たちをちょっぴり尊敬してしまう瞬間？）。そうなる前に、おおよその概念を解説だ。

作りたい部分から好きなように選ぶ。ああでもないこうでもないと試行錯誤する時間は、完成版を遊ぶ時とはまた違う楽しさ。

ぶろっく

①ブロックのグラフィックを描いていく部分。落下時のアニメーションパターンも作れる。ドット打ちにはある程度のセンスも必要だ。②描いたブロックを何に使用するかを決める。じゃま系、メイン系、固い系（ぱずるだまでいう〝こだま〟）など。③どうしてもドット打ちができないなら、大量のサンプルデータが助けてくれるぞ。

おぺれーしょん

作ったゲームを遊ぶ際の操作ボタンを決める。アイテム使用、ブロック回転、その他いろいろ。

ふぁいる

グラフィックなどのデータをセーブする。本体でも問題ないが、パワーメモリーがあればなお良い。

さうんど

ゲーム中に流れるBGM、ブロックが消えた時の効果音などを、用意されているデータから選ぶ。エルファ役の宮村優子による膨大な種類の音声もあり（連鎖時とかに使うのだ）。

ふぃーるど

ここではフィールドの枠や、スコア表示部分の地に敷くデザイン（タイルのように並べる）を設定。ゲームのイメージに合わせた色使いでいこう。

あいてむ

ゲーム中に使うアイテムブロックのグラフィックや、その効果などを設定。アイテムブロックがいつ効果を発揮するかといった詳細設定もある。

たいとる

ゲームのタイトル、エンディング、スタッフロールの設定。用意してあるいくつかの文字フォントも使用可能だ。

るーる

ブロックが消える条件や、いくつ並べるかなど、ゲームのルールを細かく設定。対戦型の場合は勝利条件もあり。

すてーじ

以前にもいくか紹介したが、敵キャラに関してもサンプルデータが使える。イロモノ、美少女、不条理系とジャンルはなんでもござれ。

対戦型落ちゲーの場合の敵キャラを設定。アニメーションパターンは設定できないが、もちろん自分でオリジナルキャラを描けるぞ。

～STORY～

ある日、輝はミンメイと土星へ向かう。だが途中で敵と遭遇し、彼らを探しにきた未沙達と共に捕われてしまう。脱出中にフォッカーが戦死。ミンメイを乗せたままフォールドする敵艦から振り落とされた輝と未沙も、荒れ果てた地球へ落下する。そこで2人は遺跡を発見、地球人と敵異星人が同じ遺伝子を持つと知る。そして、彼らは地球で過ごすうち、互いに好意を抱くようになる。やがてマクロスも地球に帰還するが、そこにメルトランディ軍が現れた……。

超時空要塞マクロス MACROSS 愛・おぼえていますか

「超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか」、ついに最終決戦へ突入!!　今回は序盤フェイズの攻略に、ミンメイ役の飯島真理さん、総監督・河森正治氏への特別インタビューも加わって、ソフト同時発売記念の増ページだ。――今日、歌が宇宙に響く。

完成度 100%

●バンダイビジュアル●6月6日発売●6,800円
●シューティング●2枚組●全年齢推奨

メーカーから一言　スカル小隊、ついに出撃！　もう何もいうことはありません。河森正治氏をはじめ、スタッフ一同がこだわりまくった「マクロス」。ぜひ、あなたの手でプレイして、感動のストーリーを体験してください。皆さんの感想をお待ちしております。（宣伝課・沖）

Phase 09 RUINS

地上の場面では、再びデストロイドの勇姿が見られる。出現する主な敵は、メルトランディ軍の主力バトルユニットであるクアドラン・ローだ。

ラプラミズ

総司令官ラプラミズ率いるメルトランディ軍の猛攻。それにより行動不能となったマクロスは、出撃していたバルキリー部隊を防衛のために呼び戻した。マクロス上空でメルトランディ軍のバトルユニット、クアドラン・ローとの交戦中、突然辺りに歌声が流れ始める。ハミングが響く中、退散していくメルトランディ。歌声の主はミンメイ。未沙がそう気づいた時、ブリッジに通信が舞い込んだ。「艦長、ゼントラーディ軍が和平交渉を申し入れています……」。

BOSS

今回のボスである、メルトランディ軍の強行揚陸艦。ゲーム用に新たに描き起こされた戦艦だ。

どうして…ミンメイさんが？

Dog fight

マックスVSミリア

前フェイズでもつれこんだ両者の対決は、ミリアの敗北に終わる。だが、戦闘ポッドから転げでた彼女を見たマックスの言葉は……。敗北したのは、本当は彼の方なのかもしれない。

再会

地球人はゼントラーディの和平交渉を受け入れた。元は同じ遺伝子を持つ者同士、共存可能と判断されたからだ。捕らわれていたミンメイも、ゼントラーディが持っていた曲、メルトランディを退散させたあのメロディを携えて帰還、輝と再会する。しかし、輝の心は未沙に向いていた。彼を訪れ、何があってもあなたが好き、とすがりつくミンメイ。以前遺跡で拾ったプレートを読み、ミンメイの持ち返った曲の歌詞だと気づいた未沙が、輝に発見を知らせようと彼の部屋の扉を開けたのは、ちょうどその時だった。

巨大なゼントラーディのマイクローン化（地球人サイズ化）、和平締結、人気歌手の帰還。万事うまくいっているように見えたが……。

Phase 10
LAST WAR

部屋を飛び出すミンメイとうつむく未沙。だが絡みあった想いはやがて解けていく。

決心

輝の心をはっきりと悟ったミンメイは、彼の部屋を飛び出し失踪する。ミンメイの歌を戦いに利用したいがために地球人と和平を結んだゼントラーディ軍総司令ボドルザーは、それを知ると条約を破棄。利用価値の失せたマクロスへ攻撃を再開した。瞬く閃光の中、展望台でミンメイを見つける輝。彼は未沙の見つけた歌詞を拒否する彼女を諭した。「君にはまだ歌があるじゃないか」と。自ら選んだ道を思い出すミンメイ。やがて歌が響き始めた。今や恋人同士となったマックスとミリア、そして敵兵の上にも。

「君にはまだ歌がある」。その言葉は輝という支えを失ったミンメイに、彼女のもうひとつの支えである「歌」の存在を思い出させた。

「私、歌うわ。…思いきり!!」

空間に浮かぶステージで歌うミンメイ。カイフンに音響を調整された彼女の歌は、周囲を行き交う敵、そしてついにはゼントラーディ旗艦の元にまで響き渡った。

遥かなる記憶

戦域一帯に流れ始めたミンメイの声。ゼントラーディ、メルトランディ、地球人、それぞれの心に歌が溶けこんでいく。その歌をどこかで聞いた気がすると呟くゼントラーディ艦隊司令のブリタイ。すると、エキセドル参謀は、我々の内の古代の記憶が呼び覚まされているのだと答えた。我々にも文化が甦るのか。ブリタイは決意を固め、マクロスへ通信を飛ばした。

Phase 10

援　軍

突然の敵艦よりの通信に驚愕するマクロス側。だが、ブリタイからの言葉は、意外にもマクロスを援護するという申し出だった。そして、マクロスに「これより貴艦を援護する」と伝えたブリタイは、次いで周囲の兵士達に向け、通達を出した。リン・ミンメイの歌を聞いた者は、攻撃目標をゼントラーディ軍総司令官ゴル・ボドルザーに変更せよ、と。メルトランディ兵を含む、ミンメイの歌を聞いた者達は、ボドルザーの護衛部隊を除き、すべてが彼のその言葉に従った。遥か昔に奪われた、自分達の文化を取り戻すために。

リン・ミンメイの歌を聞く
すべての者に告げる！

これ以後、褐色のボドルザー護衛隊以外はすべて味方となる。ブリタイの言葉と共に、それまで逆方向に飛んでいた敵がUターンし、プレイヤーと同じ敵を目指す場面は感慨深い。

再び文化を
取り戻すのだ！

ブリタイ艦の援護攻撃。他にも、味方となったゼントラーディやメルトランディの援護が見られるように。

ジャミングステーション

奥に見える巨大な戦艦が、最終ボス、ゴル・ボドルザーの乗艦。ジャミングステーションを破壊した後は、ここに乗り込むことになる。

防　害

共通の敵ボドルザーへ向け、進軍を開始した混合部隊。だがしばらくすると、響いていたミンメイの歌声が突然弱まり、不快な電子音が取ってかわった。ボドルザーが、ミンメイの歌がもたらす影響を打ち消すため、強力な電波を発するジャミングステーションを作動させたのだ。輝達バルキリー部隊は、ステーションを破壊して妨害電波を止めるべく、エリア92へと向かう。

ENEMY

ボドルザーの護衛艦。2面のボスとよく似た形だが、外殻は茶色。口から吐き出すビーム砲以外は、攻撃パターンもまったく異なる。

反応弾

クローディアから通信が入ると、ボムの代わりに反応弾の使用が許可される。画面全体の敵を消せる上、ボスにも有効な兵器だ。

ゲーム化にあたって、シューティング＝戦闘場面のシナリオが大幅に増やされたマクロス。敵も当然増えており、前フェイズに続いて、これもオリジナルに描き下ろされたボス。CGも美しいが、ゲーム画面でもこのように精緻に描かれている。

Phase 11

愛・おぼえていますか

「ミンメイサウンド・スタンバイ」

当り前のLove Song

友軍の援護もあって、ジャミングステーションは破壊され、妨害電波は止まった。未沙は中断された歌を再開するようステージ上のミンメイに告げる。うなずき、祈るようにマイクを握りしめるミンメイ。そして、戦場の輝にこの歌が届いて欲しいと、想いを込めて再び歌い始める。太古の人々が子孫に残した一遍のラブソングを。

一方、巨大なボドルザー艦に突入したマクロスに続き、敵艦内に侵入した輝。援護に駆けつけたミリアとマックスに途中の敵をまかせた彼は、中枢部へと突入。戦艦のメインコンピュータでもあるゴル・ボドルザーとついに対峙した。『それは初めての、愛の旅立ちでした……』ミンメイの歌が流れる中、最後の戦いが始まる……。

CGバルキリーの変形に、未沙やミンメイの細やかな表情。今フェイズのムービーは必見だ。

「輝…とどいて…とどいて…私の歌！！」

中枢部に近づくと出現するボドルザーの親衛部隊。これまでの相手とは比較にならないほど手強い。

フェイズ中盤で、まずミリアが。次いで大量の補給物資を携えたマックスが、それぞれ赤と青のクアドラン・ローで駆けつけ、一条機の援護にまわってくれる。

今回は全身で突っ込み、突入孔を開くマクロス。敵艦の床が弾け飛ぶと、現れたマクロスの後からバルキリー部隊が次々に突入していく。

サターン版マクロスによせて

リン・ミンメイ役　**飯島　真理**

3歳からクラシックピアノを始める。1982年にリン・ミンメイ役を射止め、翌年歌手デビュー。現在までシングル20枚、アルバム26枚を発表。

――久しぶりのリン・ミンメイ役。いかがでしたか。

飯島　アフレコのお仕事は本当に久しぶりだったので緊張しました。でも、ぜんぜん時が流れていないような感じで、前回ミンメイちゃんを演じていたのが、昨日のように思えます。

――ミンメイに関するエピソードがあったら教えていただきたいのですが。

飯島　劇場版でミンメイちゃんが輝君にフラれちゃう……というか、輝君と一緒になれないのが、すごくつらかったのをよくおぼえています。私が自分で傷ついてしまって、監督に「台本変えてー」とかお願いしたんですけれども……。ダメでした、ショック！(笑)

――最近の音楽活動はいかがですか。

飯島　昨年の夏にアルバム「GOOD MEDICINE」をリリースして、コンサートツアーもやりました。今は、8月11日リリース予定のアルバムのレコーディング中です。期待していてください。

――このゲームについて、日本のファンにメッセージをお願いします。

飯島　スタッフ一同、妥協せずに一生懸命作っていると思いますので、みなさん期待してください。私自身もセガサターンを持っているので、ソフトができ上がるのを心待ちにしています。

(ロサンゼルスにて)

作戦指令室

〈序版フェーズ攻略ポイント〉

本ゲームの特徴は、奥行きと変形システムだ。特に奥行きは重要。攻撃方法も変化するが、防御において敵や敵弾が自機と同軸にいればぶつかり、異なる軸にいればぶつからないというのが最大のポイントだ。軸を知るには、敵の攻撃や登場パターンを確実に覚えよう。

ポイント

1 敵の行動パターンと攻撃方法を覚える！

2 変形SYSTEMを使いこなせ！

Phase 01「SOUTH ATALIA ISLAND」

全フェイズを通じた効果的な攻撃方法は、常にバルカンを連射しながら、敵が画面に先端を見せた瞬間ミサイルを放つ形。フェイズ1は素早い割に耐久力の低い敵が多いので、ミサイル発射数は少なめ、こまめを心掛けよう。この面では補給部隊が出現しないので、敵を撃ち逃してもOK。注意すべきは開始直後に背後から現れるリガードと、開始後しばらくして同軸上を高速で突っ込んでくる戦闘機群。リガードは地面を走るかジャンプするので、普段は高空にいた方が無難だ。同軸上にやってくる戦闘機群、出現タイミングを覚え、現れる地点に合わせてバルカンで撃墜、回避すること。重力があるのでおすすめの形態はファイター。武器は好みだが、ミサイルは拡散型がいい。

BOSS

砲台

レーザー

ボスの武器はどれも弾数が少なく避けやすい。相手が前方にいる間はファイターでかわし、突っ込んできたら上下によけて後ろに回り込む。背後にきたら、攻撃はガウォーク、回避はファイターと変形を利用するか、ファイターのままでひたすらミサイルを最大数発射しながらボスが後退するのを待て。

Phase 02「TITAN」

ロングレンジミサイル

漂流物

このフェイズは、マクロスの被害状況が補給回数に影響するので、敵は可能な限り倒そう。ロングレンジミサイルは、多少上下に振って弾の間隔を広げ、上から3分の1を狙う。次の高速で敵が現れる場面では、バルカンを撃ち続け、敵が大量に現れるポイントでボムを使うといい。なお、木星を過ぎた付近を漂う漂流物には障害物も混ざっているので、早めに破壊すること。ちなみに新たな敵として出現するグラージは、速度が遅いので同軸上での激突の回避に集中して、ミサイル攻撃すると楽に倒せる。イベント上ガウォーク形態でいることが多いが、おすすめの形態はファイター。武器は攻撃ボムとサーチバルカンをセレクトしよう。

BOSS

ボスが奥にいる時は、サーチバルカンが撃てるガウォークに変形。最大数発射のミサイルとバルカンで攻撃する。ボスが画面端から姿を消したら同軸上にくる前兆なので、ファイターに変形して回避しよう。同軸上での攻撃は右列写真の3種類だが、攻撃自体は遅いので、落ち着いて対処すべし。

大きなピンクの弾は、撃ち出された後、さらに細かい弾に分裂する。距離を取ろう。

Phase 03「IN THE MACROSS」

このステージには巨大ボスが存在しない。しかし、ザコのヌージャデル・ガーがくせ者で、今までよりも通常戦闘が辛くなってくる。武器はサーチバルカン、防御ボムを選択。基本形態は、重力やサーチバルカンを多用することを考えてガウォークだ。ボムは、最初に下降する画面の中央付近、敵が多数出現するポイントで使おう。

横スクロール時、別軸の敵はサーチバルカン＋ミサイルで倒すのが基本。

2度目の縦スクロール（上昇）画面。ここでは重力が左の地面にあるので、ガウォークやバトロイドは左方へ落ちるぞ。

スカルリーダーより各隊員へ。

変形のメインはファイターとガウォークだ。バトロイドは動きが遅いので回避に細心の注意を払え。イベント前に強制的に変形させられる時は敵を避けにくい。イベントのタイミングも覚えとけよ！

サターン版マクロス発売記念

シリーズ総監督河森正治インタビュー

——ゲームオリジナルのシナリオ製作には、どのような形で参加されたのですか。

河森　シナリオという形にしないで、直接絵コンテを描いていきました。シューティング部分を作っているスタッフの方には、だいたいこんなシーンが入ります、ということを伝えておいて、あとは内容のすり合わせですね。

——原作にはなかったシーンがかなり追加されていますが。

河森　ゲームのステージ数に対してアクションシーンが少なかったので、それを補うためです。地球からマクロスが発進するシーンを入れればオープニングを兼ねることもできますしね。この地球のシーンは作品全体のボリュームの問題で、劇場版では割愛していたんですよ。それが今回のゲームで復活しています。

——ゼントラーディ軍の「文化を持たない敵」という設定はどのようにして出てきたのですか。

森　僕らの世代のせいだと思うのですが、戦争体験もないしベトナム戦争なんかもテレビでしか見ていない。それでも戦争を客観的に見ていると、どちらが正しくてどちらが悪いみたいな戦いに対してリアリティを感じられないんですよ。まるで無意味な戦争にしか見えない。ありうるとしたらカルチャーギャップで。しかもカルチャーギャップそのものが解消されれば戦争は終結する、というような感じで作ってみたかったんです。

——ゼントラーディ語というのも斬新でしたよね。

河森　発音はドイツ語なんです。文法は日本語に近いのですが。ゼントラーディ人は戦うためだけに生まれてきた戦闘人種ですから、あまり難しいニュアンスではしゃべらない連中だろう、ということで、戦闘中に使われる一種の記号言語のような形にしていきました。

———連のマクロスシリーズの「歌」というキーワードは、どのような経緯で出てきたのですか。

河森　ものすごく大きなことを、ごくささいなことで解決する、というコンセプトがあったんですよ。企画がスタートした段階でミンメイが歌手であるということと、文化を持たない敵という設定は決まっていました。それで、せっかくミンメイが歌っているのに、それだけで終わらせるのはもったいないし、クライマックスを考えていたときに戦争の集結に結びついたらいいなと思ってやってみたわけです。周りからは相当反対されましたけど……(笑)。

——バルキリーの変形システムもすごい発想ですよね。

河森　最初はロボットをどういう飛行機に変形させるかと考えていたのですが、なかなかうまくいかなくて、ある時逆のアプローチをしてみたんです。F-14の絵を描いているうちに、このへんが胸になりそうだとか、こうすれば脚になるな、というのが見えてきて。戦闘機の形態で脚がエンジンとして両側に開いているので、その隙間に腕が収まるということがパッとひらめいてでき上がったんです。

——河森さんご自身、航空機がお好きでアメリカで実際に搭乗したことがあるそうですが。

河森　実物に乗ってみると、ゲームセンターの飛行機が自動車の運転に思えるぐらい違うんです。空の広さが旅客機の窓から見るのとはぜんぜん別物で。空ってこんなに広いんだ、ということを伝えたくて描いたのがマクロスプラスです。今回のサターン版マクロスでは、カタパルトからバルキリーが発進するシーンですね。去年、空母のインデペンデンスに乗ってきたんですよ。その時にカタパルト発進を見ることができたんです。ワンカットだけですが、この時に見たものをムービーで表現しています。

——10年遅く生まれていたらゲーム業界に入っていた、ということを耳にしたことがあるのですが、実際そうなっていたらどんなゲームを作っていたと思いますか。

河森　体感シミュレータータイプかな。セガのR-360みたいな疑似体験が楽しめるやつがいいですね。

——今年でマクロスは15周年を迎えましたが、シリーズ新作の予定はありますか。

河森　新しいマクロス7のビデオシリーズの作業中です。今年の冬に発売スタートの予定で、バサラを中心にした歌ものですね。

——ありがとうございました。

河森 正治

プロフィール

TV版「超時空要塞マクロス」のバルキリーをはじめ、「サイバーフォーミュラ」などのメカデザインを手掛ける。劇場版マクロス「愛・おぼえていますか」で監督として手腕を発揮し、「マクロスプラス」、「マクロス7」では原作を担当、総監督という立場で製作に参加した。マクロスにとって、不可欠な人物だ。

Special Plesent～from MACROSS

オリジナルテレカ(5名)

リバーシブルポスター(10名)

「超時空要塞マクロス～愛・覚えてますか～」のゲーム発売を記念して、美樹本晴彦氏描き下ろしのポスター&オリジナルテレカをサタマガ読者にそれぞれ抽選でプレゼント。希望者はハガキに郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記の上、以下の宛て先まで急げ！締め切りは6月15日消印有効。

あて先

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）サターンマガジン編集部
「マクロステレカ」、「マクロスポスター」各係

BulkSlash
バルクスラッシュ

ハドソンが世に問う完全オリジナル3Dシューティング。それがこの「バルクスラッシュ」だ。

プレイヤーの目的は、7つの惑星に隠されたパスワードを入手し、最終兵器の発動を阻止すること。2形態に変形可能な自機を操り、惑星ごとのミッションをクリアしていくのだ。3D空間で構成された各ステージは、巨大なビルが林立する都市もあれば、雪原の広がる惑星、果ては宇宙空間まで、と、すべてが特徴的。さらには豪雨やサーチライトといった演出もなされて臨場感もバツグンだ。ステージ中では、敵戦闘メカが息つく間もなく現われ、プレイヤーにさまざまな攻撃方法で挑んでくる。次々と敵機を破壊していく爽快感タップリのバトルが楽しめるぞ。

最初に1～3面を任意に選択。これら3つをクリアすると次の4～6面へ。

完成度 90%

●ハドソン●7月11日発売
●5,800円●3Dシューティング
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
ついに完成！「バルクスラッシュ」！ハドソン初の3Dシューティングが君の脳天を直撃する！　サタマガ読者にだけ教えよう。攻略の基本はボムとホーミングミサイルにある！　とくにボスにはミサイルが有効。ナビゲーションをフルに活用し、勝利せよ！（同 藤原）

3Dシューティング新次元！

多彩なステージで展開される激しいバトル！　パートナーとともに最終兵器発動を阻止せよ!!

各ミッションを達成せよ！

7つの惑星に隠されたパスワードを入手するためには、与えられたミッションをクリアしなければならない。入手方法はステージによってことなり、固定目標物の破壊や、宇宙船の護衛などとさまざまだ。目的ごとに合わせた行動を取らないことには、クリアは困難だろう。そして目的が達成された後には、巨大な守護兵器との一騎打ちが待ち受けている。すべての敵を撃破し、最終7ステージを目指すのだ!!

ステージ選択後のブリーフィング画面。目的を頭に叩き込むのだ！

自由度の高い3Dマップ上でのアツいバトル。戦略性も問われるぞ！

ステージ1の任務は電力供給ポッドの破壊。周囲の敵も手強い！

3面では脱出する宇宙船をエスコート。ダメージを受けさせるな！

迫り来る守護兵器！

自機の数10倍はあろうかという守護兵器。圧倒的な攻撃力でプレイヤーに襲いかかる！

最終兵器「スペースファクト」発動まであとわずか！

軍国主義者アロイス・ガルドナーは、クーデター軍をひきいて惑星の侵略と支配を目論んでいた。最終兵器「スペースファクト」を発動させたアロイスは、爆発を停止させるためのパスワードを7つに分けて、軍の守護兵器内部に隠匿したのだった。残された時間は少ない。主人公・クレスはスペースファクト爆発を阻止すべく発進する。

クレス・ドーリー
声：子安武人
本作の主人公。戦闘マシンを操る正規軍パイロット。リーゼンとは幼なじみでもある。19歳。

リーゼン・ラヴィア
声：天野由梨
父の旧友であるアロイスのイデオロギーに共鳴。クーデター軍へと加担する。19歳。

アロイス・ガルドナー
聖戦イデオロギーを唱えるファシスト的軍国主義者。その実、世界の侵略と支配を目論む。

自機の戦闘マシンは、いつでも変形が可能。異なる性能の2形態を使い分けることがポイントだ。シールドがなくなるとゲームオーバーに。

地上に！ 空中に！ 2種類の戦闘形態!!

ロボット形態

地上を走るロボット形態は攻撃力に優れる。標準装備のライフルやグレネード、レーザーナイフのほか、アイテムでの武器強化ができる。ジャンプも可能だ。

目標を確実に破壊したい時や、入り組んだ地形での行動に向いている。敵の弾をジャンプや横移動でかわしながら接近し、グレネードの爆風をもって広範囲の敵を一気にせん滅せよ！

変形

戦闘機形態

空中を自由に飛びまわれる戦闘機形態は、機動力に優れる。通常攻撃はバルカンのみだが、一定時間タメることで誘導ミサイルも撃てる。速度調節も可能。

空中から襲いかかる敵には戦闘機に変形して対応。上空に飛びあがって障害物を無視して目標に接近できるのも強み。最大8つの目標をロックオンできるミサイルの一斉発射は爽快！

美少女ナビがキミをサポート！ パートナーナビゲーションシステム

このゲームをただの３Ｄシューティングにとどまらせていないのが「パートナーナビゲーションシステム」だ。これは、各ステージで登場するナビゲーターを同行させることで、音声による状況報告を行ってくれるというもの。ミッションの目標の方向や、敵の接近など、必要な情報をリアルタイムで教えてくれるので、いちいちレーダーなどを見る必要がないのだ。

また、ナビゲーター自身にもレベルが設定されており、成長させることで、より的確な状況説明を行ってくれる。さらにはプレイヤーの活躍によって好感度が上昇し、それによって物語のエンディングが変化することもあるのだ。

レオネ・ローデス
声：長沢美樹
代々続く軍人一家の生まれ。本人も主人公の後輩のエリート軍人。16歳。

コロン・スタイナー
声：水谷優子
クレスと同じ階級の軍人。恋愛経験豊富だが、たまにブルーに。19歳。

ルピア・ルード
声：松井菜桜子
親子代々の泥棒稼業。だが、超慎重な性格のため、あまり儲からない。20歳。

ナイラ・サベージ
声：折笠愛
22歳の軍人。クレスより階級は上。幼少の大病により極度の風呂好きに。

リラ・ハート
声：氷上恭子
可憐でセクシーなアイドル。言動はタカビーだが、根はやさしい。18歳。

メティカル・フレアー
声：根谷美智子
王族の第一王女。家庭環境のトラウマで、性格はひねくれ気味。16歳。

ナビは全部で6人＋α。デザインはアニメーターの夏目久仁彦氏だ。

メッセージも豊富！

ナビゲーション以外にも、ダメージを受けた時や、連続で敵を破壊した時など、状況によってリアクションもさまざま。もちろんセリフもキャラごとに違う。

M.I.S.S.アイテムでパートナーをゲット！

マップ上に置かれたM.I.S.S.アイテムを見つけたら接近。自機が接触すると画面が切り替わって……。

パートナーが登場。合流するかどうかを選択する。パートナーが増えればステージ前に交代させることも可能だ。

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

にじいろちょうのきせき

完成度 100%

●カプコン●6月27日発売●5,800円
●恋愛アドベンチャークイズ●全年齢推奨

メーカーから一言 というわけで、私のキャラへのコメントは今回が最終回。毎回読んでくれた人どうもありがとう(資料少なくてゴメン)。「買おう」と思ってくれた皆さん、ありがとう。本家美少女恋愛ゲームたちのプレイ合間の息抜きにでも遊んでください。（プロデューサー・大西）

クイズの新ジャンル、ルーレットオフモードなどのオリジナル要素の他に、妖精とリンツのストーリーまで追加されるコンシューマ版虹色町の奇跡。至れり尽くせりの特典を紹介!!

リンツ

B：87 W：57 H：88
T：162 AGE 17

魔王復活を阻止しようとするプレイヤーの前に立ちふさがる悪魔っ子。プレイヤーの恋を成就させまいと、あらゆるところに登場する。が、プレイヤーに興味がある模様。

リンツ「なんでもないよ、あんたの顔が見たくってさ

コンバトラーVが、コンバインするときにパイロット達は何を一致させる必要がある？

リンツ「本当に好きな女の子いるの、ねえ？

リンツ「えーっちがうよ、・・・あんたのことがもっと知りたいんだよ。

ストーリー

魔王の使い魔であるリンツは、魔王復活を妨害するプレイヤーの邪魔をするため、たびたび姿を現す。そしてちょっかいを出しているうち、彼に興味を持ち始める。それから、プレイヤーのことを知りたがり、何かと質問をしたり、話しかけたりと、何とかして自分の方を向かせようとするが、その努力は報われなかった。そうしたある日……。

妖精「おかえり～

妖精「どうしたの？

妖精「えー、や……だ……！

極悪非道の魔王（魔王と言っても最後にしか出てこないから、ホントに極悪非道かは謎ですが）につかえているわりには、プレイヤーに直接攻撃を仕掛けてくることはない様子。(※知的攻撃は仕掛けてきますが、この世界ではクイズは挨拶みたいなものなので、これも攻撃といえるかどうか。魔王にしてみたら、実はあんまり働かない困ったやつなのかもしれません)

なぜ、プレイヤーを殺したりしないかは、今回新たに作ったストーリーでお楽しみください。さらに考えると、天下の魔王の手下がリンツ1人ってのもセコイ話ですな。サンダーバードの敵もそう言えば1人で悪事に奔走してましたが……。

「家庭用にストーリーを変更し、長々とセリフを作ってます。家庭用はアーケード版と違ってプレイ時間を気にしなくて良いから良い。人気はサキを抜くんではないかな。実はサキと同じ声優さんなんですが、こっちはこっちで素敵です」(プロデューサー・大西)

相鐘サキ

CAPCOM

メーカーより一言

この人アーケード版では、何かと人気があるようで、ありがとうございます。アーケード版を作ったときは、他にこんなゲームないし、「ま、いいか」とか言って思ったままにシナリオを作ってしまいました。尊敬する番組のパロディーなんて、考えたら恥ずかしい限りで……。って、まったく知らない人には何のことかわかりませんね、知りたければ買ってくださいね（無責任）。あ、新しく作り直した涙は必見ですよかったらどうぞ。（プロデューサー・大西）

相鐘サキちゃんですべての登場人物の紹介は終わり。このゲームは移植だけでもファンとしては嬉しいのだが、サターンユーザーのために設けられた新要素がメーカーのゲームに対する熱意が感じられる。サターン版を入手する特典をまとめてみると、登場する女の子のイラストのリニューアル、クイズの新ジャンル追加、好きなマス目に止まることのできるルーレットオフモードの追加、アーケード版ではサブキャラ扱いであった妖精とリンツのシナリオの追加、と盛りだくさん。クイズゲームが苦手という人でも、付加価値の多いこのゲームなら楽しくプレイすることができるだろう。

貴方の心、暖めていきませんか……

悠久幻想曲
ゆうきゅうげんそうきょく

人間味あふれる内容と、個性的なキャラクターが魅力のこのゲーム。今回は、注目のシステムと、キャストを中心に紹介していこう。なお、初回生産分に限り豪華特典が付く。確実に欲しい人は要予約！

完成度 90%

●メディアワークス●7月18日発売予定●育成シミュレーション●5,800円●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言　ゲーム自体も完成してまいりましたが、7月にはラジオドラマ（TBS系列）も放送決定するなど、「悠久」ファンの皆様には堪えられない夏がやってくることでしょう。
（メディアワークス　広報）

数字では表現できない「友情」や「愛情」を体感できる世界！

「人と人との繋がり＝愛と友情」をテーマとした育成シミュレーションである本作。プレイヤーは仲間3人と一緒に「何でも屋」を経営、様々な仕事やトラブルを通じて、彼らとの関係を深めていく。

本作の特徴となっているのが、そのシステム。数字で割り切ることのできない、感情的な要素を重視しているため、キャラに関する各種パラメータを数値的に表現することも、可能な限り避けられているのだ。こういった工夫により、アナログで現実的な感覚でキャラクターと接していける、感情移入度の高いゲーム性が実現しているのである。

仲間になりうるキャラは全部で10人。前作にあたる「エターナルメロディ」と違い、男性キャラも何人か含まれている。女の子との恋愛ばかりでなく、男同士の友情を育んでいくことも可能なのだ。

街の仲間たちと

10人のキャラから、3人を選んで仲間に。仕事をこなしながら、彼らとの友情を深めていこう。もちろん、相手が女性キャラの場合、友情の延長線上に「恋愛」もある。

困難な仕事をこなしていこう！

舞台となるのは、エンフィールドという街。この町に住む人々の依頼を受け、解決していくのが主人公たちの仕事だ。

キャラクターデザインは「エターナルメロディ」のmoo氏だ！

本作のキャラクターデザインを担当しているのは、個性的な作風で固定ファンも多いといわれる、「エターナルメロディ」のmoo氏だ。同氏の淡く柔らかなイラストが、ゲームのウォームな内容、雰囲気と見事にマッチ。魅力的な「悠久ワールド」が創り出されている。また、シナリオはラジオ版「エターナルメロディ」を手がけた滝本正至、アニメーション部分はJCスタッフと、各パートをプロ集団が担当している点にも注目しておきたい。

もちろんメインスタッフは、「エターナルメロディ」の制作メンバーだ！

仕事はこうやってこなしていこう！

「悠久幻想曲」は、育成部分とアドベンチャー部分という2つのパートから成っている。基本的には、下の「スケジューラー画面」で一週間の予定を決定、それに沿って仕事を行っていくことになる。もちろん、その過程でイベントが起きたり、キャラが成長したりするわけだ。

画面表示や操作関係も充実。親切なヘルプ機能が搭載されていたり、クリアしたイベントをすぐに参照できる機能が付いていたりと、徹底してユーザーフレンドリーなスタンスが貫かれているのだ。直感的に情報を把握できる、見やすいインターフェースも魅力といえる。

仲間の状態をチェック

各キャラのステータスをチェックする画面。数値で表現されるのは、レベルとHP、MPのみだ。

大切なのは 人間関係 なの！

主人公の立場は、無実の罪を着せられた放浪者。その無実を晴らすために、仕事を成功させ、街の人々の信頼と支持を得ていく、というのが、本作のストーリー上の目的となっている。

しかし、再三述べているとおり、このゲームのテーマは「人と人との繋がり」。従って、ゲームの真の目的は「仲間たちとの友情、愛を深めていく」ことにあるのである。支持率云々も大事だが、仲間たちとの関係は、実はそれ以上に重要なのだ。

左下の図が人間関係を、右下のゲージが住民の支持率を表している。

仕事を引き受ける

メイン画面ともいえる、スケジューラー画面。ここで予定を決めていくわけだ。1週間に依頼される仕事は6個まで。

仕事をする（イベント）

さて首尾は……？

仕事やイベントの結果によって、キャラの能力や感情、それに街の人たちの主人公に対する支持率が変化する。

豪華声優陣の演技が感動をさらに増す！

CAST

仲間になるキャラクター

アレフ………子安　武人
クリス………南　央美
パティ………長沢　美樹
シーラ………氷上　恭子
エル…………折笠　愛
ピート………大谷　育江
リサ…………高山　みなみ
マリア………丹下　桜
シェリル……桑島　法子
メロディ……西原　久美子

その他の重要キャラクター

テディ………ない　みか
アリサ………井上　喜久子
アルベルト…置鮎　龍太郎
リカルド……大塚　明夫

実力派の有名声優陣が主要キャラクターの声を担当しているというのも、本作の大きな魅力だ。それでは、ここで、注目のキャストを発表していこう。なお、キャスト表の仲間キャラの並び順は、下のアニメーションカットの並び順と対応している（左側から）。

声の要素が、各キャラのイメージをさらに広げてくれる。ちなみにこれは、キャラのプロフィール画面。「？」になっている部分は、相手と親しくなって話を聞ければ、どんどん埋まっていくぞ。

さあ！　一緒にがんばろうよ！

WORLD EVOLUTION SOCCER

ワールドエボリューションサッカー

完成度 100%

●アスミック●6月27日発売
●5,800円●サッカーゲーム
●全年齢推奨●4人まで参加可能

メーカーから一言

敵ディフェンスの背後へのスルーパス！そこへ走り込む味方のフォワードが直接シュート！　現代のサッカーに求められるDFのオーバーラップやスルーパスが思いのまま。こんなサッカーゲームが僕は欲しかった。サッカーファンならこの醍醐味がきっとわかるよネ。

チーム全体を思いのままに動かせ!!

サッカー系アクションで歯がゆい点、それは個人を操れてもチーム全体は操れない部分だ。誰かを動かしているとき、他の選手はポジションごとの役割しか果たしていない。しかし、このゲームでは個人を動かしている間もチーム全体へ命令が送れる。さまざまな戦術で戦え！

カーソルが合わせてある選手をプレイヤーが操作する。このあたりは普通のサッカーゲームな感じ。

いざというときは他の選手へ命令を与え、思い通りに動かせる！

ゲームモードは3種類＋1

最初のメニューに表示されるゲームモードは、対戦ができるエキシビション、世界の頂点を目指すワールドモード、4人まで参加できるパーティーゲーム、そしてオリジナルのチームを作れるエディットモードの4つだ。

エキシビション

1対1で対戦するモード。対CPUか対プレイヤーを選ぶことができ、1試合で終了する。試合時間や天候などはすべてオプションで設定可能だ。

32カ国から好きなチームを選んで対戦。総合力では劣るチームでも、戦術やプレイヤーの腕でカバーできるぞ。

ワールドモード

32カ国すべてが参加するリーグ戦。上位16チームが決定した時点でトーナメント方式に切り替わり、決勝が行われる。リーグ組み合わせはランダム。

すべてのチームとリーグ戦で対戦し、さらにトーナメントで最強チームを決定するのだ。

パーティーモード

1～4人までのプレイヤーでリーグ戦をおこなうモード。プレイヤーが4人に満たない場合はCPUが参加する。右の32カ国にくわえて、セーブしたオリジナルチームも選ぶことができるぞ。

試合数は6、12、18、24のいずれかから選択。最終的に勝ち数がもっとも多いチームが優勝となるが、同点の場合は総得点数で勝敗が決定するのだ。

試合数は4種類から選べる。6試合なら1回戦のみ、24試合なら3回戦までトーナメントが続く。

選べるチームは自由。すべて同じチームでも戦える。

世界の強豪たちと戦え！

どのゲームモードでも共通にプレイヤーが選択、対戦できるチームは全部で32カ国。画面上部へチーム全体のパワーバランスが表示されるので、これを目安に選ぼう。

画面上部に選択したチームの攻撃力、スピードといったバランスが表示される。

アメリカ			
ARG アルゼンチン	BRA ブラジル	MEX メキシコ	COL コロンビア
BOL ボリビア	PAR パラグアイ	URU ウルグアイ	USA アメリカ

アフリカ			
MAR モロッコ	GHA ガーナ	NGR ナイジェリア	CMR カメルーン

ヨーロッパ			
GER ドイツ	ITA イタリア	ENG イギリス	IRL アイルランド
FRA フランス	DEN デンマーク	BEL ベルギー	HOL オランダ
POR ポルトガル	SUI スイス	ESP スペイン	NOR ノルウェー
SWE スウェーデン	ROM ルーマニア	BUL ブルガリア	RUS ロシア

アジア／オセアニア			
JPN 日本	KOR 韓国	KSA サウジアラビア	AUS オーストラリア

全体的にアメリカとヨーロッパに強豪どころがそろい、アフリカはそこそこ、アジア／オセアニアは弱めに設定されているようだ。しかし、実際に対戦してみると選手個人のパラメーターや戦術の使いどころ、パスの巧さなどで実力は大きく変わってくる。最弱に見えるバランスのチームでも、強豪チームに勝つことはできるのだ。

強力なエディット機能が勝利のカギ!!

既存のチームじゃ物足りない。そんな時は、やっぱり自分のチームを作るしかない。エディットモードも、初心者向けのワールドチームエディットと、ゲームに慣れた人向けのオリジナルチームエディットの２種類がある。フォーメーションや戦術、その他の項目も既存のものから選べるが、最強を目指すならすべてオリジナルにしたい。オリジナルフォーメーションはもちろん、１人ずつに個別の命令を与えることも可能だ。

チームを作れ！

チーム全体だけでなく、オリジナルチームエディットなら選手１人ずつ個別の設定も可能。戦術やフォーメーションを考えて細かい設定をしよう。

対戦するなら自分のチームを作りたい。名前だけでなく見た目も作成可能。

戦術を作れ！

Y、Z、R＋Y、R＋Zの各ボタンにチーム全体への命令が登録できる。さまざまな局面を想定し、それに応じた戦術を考えて試合に臨みたい。

戦術はＣＰＵを自在に動かすために必要なもの。試合運びを想定して作れ。

フォーメーションを作れ！

通常のフォーメーションにくわえ、選手１人ずつを好きな場所へ配置してオリジナルのフォーメーションが作れる。戦術とリンクさせれば効果的。

自分のフォーメーションも思い通りの試合をするために必要不可欠だ。

ワールドチームエディット

こちらのエディットモードは、いわばセミオーダーといった感じ。32カ国のチームのデータをもとに、フォーメーションや戦術、フリーキックの設定などを作り変えていくのだ。ただし、選手個人のパラメーターは変えられないので、チーム全体のバランスは元チームと同じになってしまう。

チーム(国)名▶
フォーメーション▶
フリーキック▶
戦術▶

既存の32チームから一つを選び出し、名前、フォーメーション、戦術、フリーキックの設定などを変更できる。これだけでも元チームとはかなり違う特色のチームができ上がるぞ。

オリジナルチームエディット

選手全員の名前から各種パラメーター、フォーメーション、ユニフォームや肌の色まで、すべてプレイヤーが決める。チーム全体の総合力やバランスを決めねばならないので、けっこう手間がかかる。ただし、試行錯誤したぶんだけチームに愛着がわいてくるぞ。

ステータス

選手個人の基礎パラメーターに点数を加減して能力を決める　名前も設定できるぞ

フォーメーションなど

フォーメーションや戦術など、ワールドチームエディットと同じ項目も変更可能。選手の能力と行動、フォーメーションをリンクさせておこう。

フラッグ

チームの旗もオリジナルフラッグ８種類から選べる。それほど重要なものでもないのだが、やっぱりないと寂しい？

ユニフォーム

ゴールキーパーとキッカーのユニフォームカラーを設定。他と差をつけろ！

ルックス

肌と髪の色を３パターン作り、選手１人ずつに設定していく。あまり目立たないけど、これも個性付けのひとつだ。

実際の試合はこんな感じで進行！

キックオフ

パスをつないで…

攻めまくれ！

CHECK!! ダッシュやフェイントなどは、簡単なコマンド入力形式だ。

ピンチ！

ボールが敵に！

CHECK!! オフェンス、ディフェンス時に戦術を切り替えるのが試合運びの要。選手の能力とフォーメーションに見合った戦術を４つ設定して使い分けよう。

戦術を変えろ！

ボールを取り返して敵のゴール前へ！

そして……

ナイスシュート!!

マジカルドロップⅢ とれたて増刊号！

発売2週間前！各モード徹底紹介!!

●データイースト●6月20日発売
●5,800円●パズルゲーム
●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

完成度 100%

メーカーから一言

やった〜っ!! ついに発売！ うれしいな〜っ!! これで連日連夜の徹夜の苦労が報われるというもんです。今までとは一味もふた味も違う味付けをしてあるんで、ぜひ遊んでくださいね!! きっと満足してもらえるハズ!! 感想待ってま〜す!! (スタッフ一同)

アーケードからより遊びやすくなって、発売2週間前となった「マジドロⅢ」。難しそうだからと今までやったことがなかった人も基本をしっかり覚え、後付け連鎖の楽しさを知ってちょうだい。もちろんマニア様もOKよ!!

知っているという人は……

やってやれないことはナイ！初心者のための基本講座

ややこしそうに見えるけど

ドロップを3つ縦にぶつけると消せるのは前回話したとおり。難しそうに見えるのは操作にボタンを2つ使うということだろう。そういう人にはその一連の動作が1つのボタンですむように設定を変更することができるので、これでやるといいぞ。

取って！

投げる

これがマジドロ！ 後付け連鎖

落ちモノゲームのように自分で積み上げて連鎖を作るのではなく、ドロップを投げて消えるまでにできる時間を使って、新たなドロップを投げて連鎖を付け足してしまう。これがマジドロ独特の連鎖方法〝後付け連鎖〟だ。組む連鎖と違って画面上にドロップがあるだけ際限なしに増やしていけるのが実に気持ちがいい。Ⅲになって自分でドロップを送り出させることができるようになったので、さらに作れる連鎖数が多くなった。連鎖が途切れさせないためには、素早い動きと、リズム感が大切。右のようにワン、ツーと一度連鎖ができれば、あっちもこっちもと自然にかたづけていけるようになるぞ。

赤を投げたらとなりの青を投げる。黄が落ちきる前に緑を取って、黄が着いてから投げる。この先1つとびの青を取って…とまだまだ続くぞ。

これで4連鎖！

対戦のように小さい画面でも10〜20以上の連鎖だってできるぞ。自由に連鎖を組めるようになると、悟りの境地が……(ウソ)。

スペシャル玉って？

特殊効果を持つドロップのことで、いわゆるお助け玉のこと。効果が違う9種類が用意されていて、特に画面いっぱいなったドロップをまとめて消したい時に重宝するのだ。しかも画面上のドロップがすべて消えても、1効果につき1連鎖分が加算されるという無駄のなさ／ 連鎖途中でスペシャル玉を消した場合は、連鎖が途切れた後に効果を発揮する。今作から同じ色ならノーマル玉と一緒に持てるようになり、使い勝手も向上。もちろん、オプション設定で使用不可にすることもできる。スペシャル玉を封じて、そのありがたみを知るっていうのもいいかもね。

ワープゾーン

画面端までいくと、反対側にワープしてくれる便利なトンネル、それがコレだ。「ひたすら」、「すごろく」の2つのモードの画面下、左右に用意されている。画面いっぱい(13列)にドロップが並んでいて、移動に時間がかかる「ひたすらモード」の〝むずかしい〟などでは特に便利だぞ。ただし、勢いあまって行きすぎないように注意すること。

右から左へ

ドロップを持ったまま移動するのも基本。右へ左へ大急がしに動くピエロ君の姿が。

自分にあったピエロ君でプレイ!!

画面の下で一生懸命に働いているピエロにトロいと文句を言ったことはないかな？ じつはサターン版では画面のはじまで高速移動するターボなど4段階の動きが取れるようになっているのだ。モードやレベルを自分にあうように設定してみよう。

もちろん通常設定でも十分使い勝手はいいんだけどね。

マジドロ大会で優勝しよう！～おはなしモード～

年に一度のマジカルドロップ大会。何でも夢をかなえてくれるドロップを手にするため人々がここに集まってきた……っていうのがストーリー。早い話がCPUと戦い、勝ち抜くモードだ。3段階ある難易度で、CPUが操るキャラを相手に勝ち抜いていく。苦手なキャラと「れんしゅう」も可能だ。さらにコンティニューなしで何人勝ち抜けるかを楽しむ「いきのこり」というものまで用意されている。

相手にドロップを送り込み、下まで積み上がらせれば勝ちなのだが、その他に「ノルマ」というものがあって、これを早く0にした場合も勝ちになる。連鎖ばかりを気にしていると、先にノルマクリアされてしまうこともあるので注意。選択できるキャラは前作よりぐっと増えて16人。ただでさえ多いのに、エンディングも難易度によっていろいろ違う。遊びつくすにはかなりの体力が必要だぞ。

たくさんあるならみんなで分ければというツッコミはなし。とにかく勝ち抜いて優勝だ。

ゲーム前にはいろいろな会話がある。キャラの意外な一面が見れるかも!?

デビルだと

サンの場合

連鎖のキャラパターンも豊富で、勝ちポーズもかわいい。16人全部のエンディングを見るのは大変!! その他にもまだある？

いきのこれ!!

何人でも来い！という腕自慢のあなたはこちら。コンティニューなしの勝ち抜き戦だ。ゲーム中は画面下に勝ち抜いた人数が表示されている。2周でも3周でもOKだ。もちろんスピード、難易度は上がっていくばかり。苦手なキャラは「れんしゅう」で克服。ここは好きなキャラより対戦に強いキャラを選んだほうがいいぞ。

ここに注目！

終わると成績が表示される。少しのスキが負けになるぞ。

自分の限界を知る!?～ひたすらモード～

レベル99を目指してただひたすらドロップを消していくモードがこれ。ワープトンネルを使ってまんべんなく消していくのが長続きの秘訣。ただし、長くやっていても段位は上がらないぞ。連鎖などテクニックも必要なのだ。ゲームが終わると自分の腕前を評価してくれる。頑張って、最高段位〝マジカル〟をめざせ!! 3つの難易度の中で「かんたん」だけはレベル30までなので友達同士で得点を競って遊ぶのも楽しいぞ。

難易度はゲーム枠の広さも指している。

段位は〝素人〟から〝マジカル〟まで全部で25種類あるぞ。

レベル99をクリアすればおほめの言葉が!!

全消しで高得点を取れ

ドロップが迫り出してくる前に画面を一掃すると、ボーナスポイントが入る。かなりの高得点が入るのでレベルアップのチャンスだ。その時にはあわ玉1つ残ってもダメ。連鎖が途切れると迫り出してくるので一気に消さないと間に合わないぞ。

連鎖数や消した数によってポイントが違う。また、一瞬だけ画面が止まるので考える時間ができる。これが結構うれしい。

スペシャル玉をうまく使えばぐっと楽に！

種類が増えたスペシャル玉は、それぞれ効果が違うのでその場に応じた使い方を。組み合わせて使えることができればなおいい。上級者ほどスペシャル玉の使い方がうまいのだ。効果を要チェック!!

スペシャル玉
消すと画面上の同じ色のドロップがすべて消える。

氷　玉
周りでドロップが消えるとそれと同じ色に変化する。

虹　玉
ぶつけたドロップの色のスペシャル玉になってくれる。

矢印玉
矢印の方向の玉を同じ色にして消してくれる。

連爆玉

あわ玉
ぶつけるか、取るかして消す。じゃまなだけのドロップ。

色氷玉
周りでドロップが消えると氷が割れて通常玉が出てくる。

しずく玉

連鎖のたびに数が減り、0になると爆発。威力は連鎖数で変化する。

消すと画面にあるしずく玉すべてが消える。各モードでフールのみに出現。

2人で仲良くおにごっこしよう～すごろくモード～

ルール

1人もしくは2人で遊ぶすごろくゲーム。マス目ごとに用意されたミニゲームをクリアし、途中で立ちふさがる敵を倒しながら先にゴールに到着するのが目的だ。ここで登場するのが新スペシャル玉の「メダル玉」。これは取るだけで投げられない。ミニゲーム中、ドロップに混じって出てくるのを時間内にザクザク取ってしまおう。というのも、先に進んでもこのメダル数が足りないと戻されてしまうことになるのだ。一度止まったマス目はドクロマークの意地悪ゲームのマス目に変わってしまうので後になるほどつらくなる。中ボスはどちらかが倒せば普通のマス目として通ることができるが、メダル集めのためにも自分で倒しておきたい。

ストーリーはすべて違うこれはハイプリエステスのストーリー。おとなしい子ほどキレると怖い。

写真を見ながら、画面の詳しい説明をしよう。画面上の左はゴールまでの残りマス。まん中は進める数。右上は自分と敵の現在位置を示すもの。それをマップにすると下の写真のように。細かいことはそのつど、ピエロ君が説明してくれる。その他、サブウィンドウを開くと自分の状態や次のボスまでに必要なコイン数なんかも見られる。

敵と同じマスに入ると対決。勝ったほうは相手のメダルを奪うか後ろに突き飛ばすかを選べる。

何をしたらいいのか、ピエロ君の説明をよく見ておいたほうがいい。

ミニゲームの後、ルーレットでアイテムを入手。結構思った通りのアイテムを当てられる。

王冠のようなマークは中ボス対戦。コイン数が足りないと後ろに戻され、負けると一マス戻される。

新ドロップ・メダル玉

くるくる回っているのがメダル玉。取ると左の袋が大きくなっていくぞ。

マス目は多様なミニゲーム

メダルが稼げるものから、意地悪なものまで、こんな遊び方もできたのかとびっくりするほど種類がある。進むと背景も変わっていくぞ。

ドロップを落ちてくるものに当てるゲーム。

あわ玉を氷玉で潰しながら移動させ、時間がくるのを待つ。

2個消しは簡単。時間が余ればたくさんコインが登場。

9個消しは、数をよく確かめてから投げないと積み上げてしまうぞ。

メダルだけと思えば黄ドロップが混じっている!!

ルーレットで便利アイテムを

もらえるアイテムで一気に逆転することもある。出てくるものはランダムだけと良いものにこしたことはないのだ。

メダルが足りない人は宝石をゲットしたいもの。

悪いものに当たったら早めに状態を回復しよう。

出遅れ人にはこのアイテム。プラス一マス進める。

先にゴールされるとそこでゲームオーバー。見た目はこんな楽しい画面が待っているんだけどね。

次回はキャラ別傾向と対策を紹介!!

次回は、対戦で役に立つキャラごとのドロップの送り方、持っているスペシャル玉を紹介。これであなたもマジカル級プレイヤーになれるかもしれない!?

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

今回は「ゲーム天国」1本でキメ。
次回も、よろしく。

ゲーム天国

●ジャレコ ●発売中 ●シューティング ●5,800円 ●1〜2人プレイ ●全年齢推奨

目指せ！ノーミスクリア アレンジモード全ステージ攻略!!

ステージ1 ゲーセン・ワールド

最初のステージだからといって油断はできない。自機のショットが貧弱なため、カタい敵を倒すのに時間がかかってしまう。特に、ステージ中盤で中ボスが出現するあたりからピンボール台を抜けるまでは絶対に気を抜くな。あせらず1機ずつ確実に倒そう。

カタくて強力なバンパー。出現と同時に1個を破壊しておけば後の展開がラク。

第1段階のボスは真ん中が安全地帯。変形したら即座に腕を破壊しよう。

ステージ2 クレーン・ワールド

プライズマシン突入後、敵は自機に突っ込んでくるワニ、自機を回り込むように動くカメ、背後から接近する戦闘機の順番で出現する。トリッキーな動きに惑わされて激突されないよう、動きをよく見ること。中ボス群は出現と同時に撃ちまくれば安全に倒せる。

燃えるカメさんはショットが弱いと撃ち負けてしまう。無理せず避けるのも手だ。

レアちゃんの攻撃はショットを撃っていればほぼ安全。小判は確実に破壊しよう。

ステージ3 シューティング・ワールド

とにかく敵の数が尋常じゃない。着実に倒していかないと、弾と敵にアッという間に自機の周りを取り囲まれてしまう。ムダに左右に動かずに余分な敵を出現させないのも手だ。中ボスの戦艦は出現までの間にチャージをしておき、速攻でダメージを与えるべし。

写真のロボットは両端を破壊すれば逃げていく。体当たりは大きく左右に動いて。

レーザーは画面下で落ち着いて左右にかわす。赤い弾は引き付けてから前に出る。

ステージ4 カラオケ・ワールド

みさとの歌詞は画面の全方向から出現してくるので、誘導弾を持たない機体では難易度が高くなってしまう。対処方法としては、面の最初でZ-DYNEかモモコのオプションを取っておくこと。そうすれば後ろからの敵をラクに破壊することができるぞ。

できるだけ画面の中央で戦うこともポイント。画面端からは敵が出現してくる。

みさとがワンコーラス歌い終わるのを待っていても面クリアできるのだ。

ステージ5 家庭用ゲーム・ワールド

序盤の攻撃は、今までの面よりヤサシイはず。弾避けに専念していればいいだろう。問題は「どきメモ」のタイトル出現後。大挙して押し寄せるCDは画面端でひたすらショット。撃ち負けそうならボムを使う。フィールドマップの敵は出現パターンを覚えて。

九連宝燈は左が、大三元は中央左よりが安全地帯。一瞬で役を読んで避難すべし。

パンダは正面で、ペンギンは逃げ回りながらショット。変身後の子分は無視しよう。

ステージ6 ドライビング・ワールド

グネグネと回転する背景は、見ていると惑わされるので敵に集中すること。ストックカーは出現した順番に破壊していけば、弾を出されることはほぼないだろう。中盤移行では戦闘機の撃つ弾にも注意が必要だが、そのまま体当たりされないようにしたい。

扇状の弾は画面下で左右に避ける。ロックオンカーソルからはひたすら逃げる。

落ちてくる人は少ないところを狙ってショット。吐しゃ物は撃ち漏らさないよう。

ステージ7 レトロ・ワールド

出だしからカタくて変身する戦闘機が登場する。スタートと同時にチャージショットを使ってダメージを与えておこう。撃ち漏らしたらボムを使ってでも倒しておきたい。ブロックやいん石、ロケットなども同様。ボムを残してやられるよりは使ってしまえ！

カラフルな宇宙人（笑）は画面下まで来させないこと。一気に下がってくるぞ。

三角の弾は画面最下段なら当たらない。渦巻き状の弾には素直にボムを使おう。

ステージ8 ポリゴン・ワールド

敵の数はそれほど多くはないが、ほとんどがカタくて弾をバラ撒くヤツら。対処方法は、無駄に左右に動かず前方の敵のみ集中して倒し、自機が進めるだけの隙間を作り出すこと。自機の判定は思っているよりも小さい。落着いて見れば敵弾はかわせるハズだ。

六角形の板は撃った分だけ撃ち返してくる。ボンバー使用が無難だが後がつらい。

3つの顔が出現したら画面中央へ。ナスと弾の間は避けられるが無理は禁物だ。

タイムアタックで

高得点出す方法教えます！

ヤケドする程にアツくて死ぬぜ〜的なタイムアタックモード。なにが熱いって人も羨むようなスコアをたたき出すことでしょ。ほんで、ここでは高得点を得るためのヒケツをキミだけにこっそり教えちゃおう。これさえ覚えれば600万点はカタいはず。諸君の健闘を祈る!! なんてな。

1 自機はプーペラがオススメ！

自機のなかではプーペラを選びたい。平均以上のスピードを持つのに加えて、扇状に広がるショットは敵に接近すれば攻撃力もバツグン。ボムの無敵時間が長いのも良い。

どんな局面にも対応できるプーペラ。選ぶなら迷わずコレだ!!

2 当たり前だがミスはしない

敵にやられてしまうと、今まで取った棒ナスカウントがクリア。さらには、タイムアップ時にやられた分だけ得点がマイナスされてしまう。特に終盤でのミスは致命的だゾ。

やられた回数×98400点が減点される。これがスコアに響く！

3 アイテムも貴重な得点源だ！

敵を倒すだけや棒ナスアイテムを取る以外にも得点を増やす方法がある。パワーアップやボンバーアイテムを取り続けることだ。そうしてフルパワーアップやボンバーが満タンになった時にアイテムを取ると、1個につき1000点が加算される。点数は決して高くはないがこれも得点源というワケ。

たった1000点とバカにするなかれ。1点でも多い者が勝者だ！

4 出現した敵は速攻で倒す！

タイムアタックモードでは、一定数の敵を撃破することで、はじめてボスまでたどり着くことができる。つまり敵を素早く倒すほどボスが早くに登場するのだ。さらにボスを倒した時点の残りタイム数×５万点が、ボーナス得点になる。場合によってはナスに固執するより得点が高いことも！

写真のようにできるだけ前方で敵を倒すのが高得点への道だ！

5 ナスは連続でGETせよ！

敵を破壊することで出現する小ナスは、１秒以上の間隔を開けずに取り続けることで、1000点から最高１万点までアップする。さらに、１万点時に敵を破壊すると48050点の中ナスが登場するのだ。タイミング調節すれば、ほとんどを中ナスにすることも可能だ。

出現したナスをただ取っていくだけでは高得点は望めない。タイミングが重要なのだ!!

１秒以上間を空けない！

こんなに たくさん！

小ナス 連続で取り続けることで最高1万点にまでポイントアップする。キホンのナスですな。

中ナス 小ナスが1万点の時に敵を破壊すると出現。48050点（ジャレコ点）のビックボーナス。

大ナス 一見高得点に思えるがその実50点という見かけ倒し。ショットで割ってから取るべし。

6 ボンバーを残しても意味はナシ！

強力な攻撃に加えて無敵時間までを持つボンバー。非常に頼れる武器だが、大事に残しておいても意味はない。なぜならボンバーのストックはボーナス得点に関係ないからだ。また、ボンバーは最大6個までしかストックできない。敵が多く出現する位置やボスでは積極的に使っていこう！

ボスはボンバー3発もあれば破壊可能。残さずキレイに使おう。

練習ステージでキホンを覚えよう！

それでもイマイチわかんな〜い、というヒトには練習ステージでのお勉強をオススメする。基本的なナスの取り方などを、ユキちゃんが音声で解説してくれる。つまり、プレイを楽しみながら上達できるっつーワケ。ナイスですネ〜！

上級者も復習やストレス解消に練習ステージをプレイしよう!?

なんとビックリ！ 超究極ハイパーボムに隠しグラフィックが！

なんとモモコの「超究極ハイパーボム」に隠しグラフィックが存在することが判明。やり方はカンタン。キャラ選択画面でX･Y･Zボタンを押す。すると普段は５枚のグラフィックに７枚が追加されるのだ。内容は見てのお楽しみ。ちなみに使えるのはアレンジモードのみなので注意してネ★

X・Y・Zを押しながら 決定!!

イヤッホーィ！

とりあえず緊急発進した
無謀と希望の「ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡」攻略のツボ

プレイヤーズROOM

いよいよやってきた梅雨。うっとうしいこの季節を吹っ飛ばすべく、ゲームに専念するも連敗続きで、トホホ。

筆者プロフィール

河野直之

今頃になって某将星伝にハマり、睡眠不足な毎日を送っているシミュレーション系ゲームライター。プレイを始めて3週間。やっと近畿地方を勢力下に収めることに成功。しかし、やたら一揆を起こす謀宗教には激怒状態。おかげで、坊主は捕獲しだい斬首を基本方針にする始末。やれやれ。

「千年帝国の興亡」作戦見聞録④（シシリー撤退）

ソビエト救援も兼ねたイタリア半島侵攻前哨戦

残すところあと僅かとなった本コーナー。今週のお題目は「千年帝国の興亡」でも、まれにみる難関マップ「シシリー撤退」に関してだ。

1943年に入り、北アフリカ戦線で勝利を収めた連合軍は、次の作戦構想に入っていた。

しかし、ヨーロッパ本土に侵攻するにはまだ難問が山積しており、時期尚早と考えられていた。かといって、このままでいると、東部戦線で激戦を繰り広げているソビエトの命運がどうなるか知れたものではない。そこで立案されたのが比較的重要であり、かつ作戦の成功確率が高いと思われたシシリー島への上陸作戦である。

当時、シシリー島で守備についていたドイツ・イタリアの総兵力は33万人前後。その大半は装備の悪いイタリア軍で、機動力を持つ部隊は両車合計で10万にも満たなかった。実際、ドイツ軍は敵がこの島に上陸をした場合、防御は不可能と判断。でき得る限りの抵抗のあとは、イタリア半島への撤退を考えていたほどである。

結果からいえば、この作戦は連合国の勝利に終わる。しかし、ドイツ・イタリア軍は最後まで戦線を維持し、整然と本土に撤退することに成功。なんと捕虜までも連れていくという徹底ぶりだった。結局、連合国はイタリア上陸後も、ドイツ軍の頑強な抵抗を受けることになるのである。

シシリー撤退MAP

イタリア軍の航空隊は、各地の基地に分散して配備されている。米英の航空隊と対決するには、やや力量不足であることは否めない。残念だが。

米英両軍が本作戦へ投入した航空機は、各種あわせて約3600機。圧倒的な数だが、指揮管制の問題から活動は低調だった。

似た車体でも注意

同じ口径の主砲を搭載しているが、異なる２つの戦車。アメリカの名戦車M4シャーマンの発展型である。

外見上の違いは、前面装甲の傾斜の差異や、扉の位置。また機銃の有無など。慣れれば見分けるのは簡単。

第2次大戦最良の戦闘機「P51マスタング」

爆撃機の護衛任務などに活躍したP-51D。この機体は、本機が有名になる前の初期型のものだ。まだ無名な時代のP-51だ。

誰もが第二次大戦最良の戦闘機と褒め称えるP-51マスタング。しかし、一般に誉めれられてるのはP-51Dと呼ばれる改良型のほうである。同機は当初、アメリカ製のアリソン・エンジンを搭載していたが、機体との相性が悪く満足のいく性能が発揮できなかった。そこで、エンジンをイギリスのマリーン・エンジンに変更し、併せて機体構造の大幅変更をおこなったのがD型である。これにより、P-51は欧州や日本の空を制覇する名機に生まれ変わったのだ。

歴史訪問 第3回
エーリヒ・フォン・マンシュタイン

マンシュタイン・プランと呼ばれる対フランス戦争計画を立案し、有名になったマンシュタイン将軍。一般の人々へ知名度ではエルウィン・ロンメル元帥に劣るが、ウォーシミュレーションや軍事マニアの間では、もっぱら彼のほうが高い評価と知名度を得ている。

ドイツ陸軍の中では傍流だったマンシュタイン。彼はフランス戦の勝利の後、ヒトラーに能力を認められる

彼は最初、ルントシュテット将軍の下で対ポーランド戦計画「白作戦」の立案に参加。開戦後は、南方軍集団の参謀長を拝命する。指揮官としての彼が歴史に登場するのは、1941年のクリミア作戦でのことだ。しかし、最終的には彼も、ほかの多くの将軍同様、ヒトラーの無謀な命令に苦しむことになる。有能な参謀だった彼も、無能な総統のために戦場よりも後方で苦労することになるのだ。

Passion LANGRISSER Vol.6

とにかく忙しいキャリアソフト。なのに、絵描き軍団の熾烈なバトルはおさまらず。

多忙ゆえのストレス発散か？　それとも単なる趣味なのか？　絵描きの部屋は本来の目的を大きく逸脱。まあ、ラングリッサーⅣさえ順調なら、なにやってくれてもいいっす。

ウッキー高田が語る!! ラングⅣキャラクター列伝 vol.6 セレナ

ラングリッサーには珍しい、素敵なお姉様タイプ。（ジェシカは……ノーコメント）女の子に人気が出そう（担当Nもお気に入り）。

キャラクターが創り出される時というのは、シナリオ上、必要にせまられて、というのが普通。ラングの場合、あまりキャラクターを出さず、できるだけ一人のキャラクターに多くのエピソードを盛り込むようにしている。エピソードが100あっても、キャラクターが100人じゃしょうがないしね。でもラングⅢは、PCだけで16人必要だったから、演出の薄いPCがいたけど（苦笑）。だからキャラクターは激しい議論の末、ようやく生み出されるものなのだ！　しかしセレナは違う！まるで違う！　Ⅳのシナリオ打ち合わせの時・・・、ウッキー「前回のヒロインセレクトって、大人の女性っていなかったよね」ただこれだけで登場が決定したのだ。いい加減だなぁ～とか思ってはいけない（と思う）。大人だからこそ、普通のヒロインとは違った雰囲気が出るからだ（と思う）。イラストもいいでしょ？　落ち着いた感じがあって。大庭にラフを描いてもらうときも、そこらへんを熱く語ったし。ちなみにセレナはウィラー提督が好きなのだ。だから彼女を狙おうって場合は、そこらへんを考えて頑張ってね。

原案ラフ▶

◀うるし原先生決定イラスト

青森県　ぞう大巨神

ラングリッサーファンの広場

最近漫画っぽい投稿が増加中。なかなか楽しくていいですね。

富山県　上本メッヲ

神奈川県　桜花かりん

キャリアソフトの 絵描きのお部屋

えっと、池田です。ひさしぶりにマーカーを使ってみました。しかし、CGバトルはどうオチをつけるんだろう…

【池田】
担当作業：MAPデザイナー
プロフィール：通称イケピー。宮城出身で、まじめで黙々と仕事をするのが特徴だ。しかしその外見にだまされてはいけない。実は陰でワルをやっていて、各地であんな事やこんな事をやっているかもしれない。クッソー！口調が少し間延びしている事以外、変な所がないからなぁ。つまらないプロフィールになってしまった（泣）。

写真説明：左が池田で、右がF澤。F野のCGバトル復讐のため、F澤と一緒に写ってもらった。これを使えば、池田が変な物を見るようになって良かったのに。

対決 CGバトル!!

大好評（本当はどうだか知らない）につき第二回目を迎えたCGバトル。今回は、キャリアソフトのマスコット、キャリアマンだ！　偶然にも、その勇姿を写真に撮れたわけだが、その正体はわかっていない。余談だが、F澤は実家通勤。ゲーム雑誌を多数購読しているが、時々サタマガを家に持ち帰らない事がある。なぜだ？

次回予告

次回のキャラは……ウィラー提督。開発追い込みのキャリアソフトスタッフに励ましのお便りを。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部
「パッションラングリッサー」各係

HELLO!! CAPCOM Vol.30

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

カプコンに関する謎が今明かされる……相談室スペシャル。気になる前ハロカプ担当、ナイスガイ福本氏の行方も明らかに！

カプコン相談室 SPECIAL

カプコンのことならこの2人に聞け！今回はミッチーとター子が読者の質問に応える、カプコン相談室スペシャルだ。さてキミの疑問はすべて解決したかな？

青木ミッチー　芥川ター子

Q 素朴な疑問ですが、カプコンの名前の由来は何ですか？（東京都・すみ）
A 「カプセル コンピューター」の頭文字を取って、「カプコン」です。
——今後はしっかりハロカプ読者はしっかり頭に入れておくんだぞ。

Q 何故、本社が大阪にあるの？ 東京じゃダメなの？（岩手県・斎藤真樹）
A 世界の中心は大阪です。
——カプコンファンなら納得できそうな答え。信じちゃった人はいないよね。

Q 社長はいくら持っていますか？（東京都・ようこ）
A たくさん。詳しくはわかりません。
——そりゃ天下のカプコンですからね。

Q 福本さんは今、どこにいるの？（大阪府・のん）
A ここです！(笑)。カプコン東京支店、ター子の席から12mほど離れた所の海外事業部で元気にがんばってます。
——無事に生還を果たした福本氏。またゲームショウで格闘ゲームの素晴らしい腕前を見せてくれるハズ。

Q サイバーボッツのDr.シュタインのモデルは福本さん？（大阪府・レモン）
A 違います(爆笑)。でも、そう言われてみれば似ていますね。
——確かに似ているよね。

Q サイバーボッツ2の企画はないんですか？（東京都・酒井浩）
A 今はないと思いますが、作りたくなるように企画マンにお便りください。
——可能性はある? ボッツファンよ！今すぐ手紙を書く準備をするのだ!!

Q カプコンのゲーム名の多くにX（エックス）のマークがあるのは何故ですか？（広島県／名作のストⅡ）
A かっこいいから！（笑）。
——QとかYじゃピンとこないもんね。

Q 1本のゲームを任されるプロデューサーになるまでどのくらいの修行が必要ですか？（東京都・ギアギア）
A 大体5～6年くらいでしょうか？
——プロデューサーまでの道のりは険しい。ホントに尊敬するよなあ。

Q カプコンのホームページは誰が作っているの？（兵庫県・ジョナサン）
A カスタマーグループです。他にもファンクラブの運営やFAX通信、テレホンサービスなどもここでやってます。
——通信を利用して情報を手に入れねば。

Q お2人は、どうして広報の仕事に就いたんですか？（京都府・吉宮慶）
A ミッチー：カプコンのゲームがあまりにもきれいだったので、それをみんなに知らせたかった。
ター子：最初の配属が宣伝で、そのまま今に至っています(笑)。もともと広報・広告の仕事に興味津々だったので、幸せモノです。
——かなり真面目な意見でびっくり。

Q 社内のサタマガ読者はどれくらいいますか？（東京都／ハロカプ担当）
A まわりの人はみんな読んでいます。
——うれしいお答え！……というわけなので、カプコン社員も読んでるハロカプ。これからも投稿よろしくね。

キャラクター編

Q セイヴァーでドノヴァン、パイロン、フォボスが消えた理由は？（神奈川県／遠藤晶命ほか）
A 「ヴァンパイア セイヴァー」は、ジェダが主人公と決まってしまい、このためハンターの主人公のドノヴァンや、ボスのパイロン、ロボットのフォボスはストーリーに合わないので、はずしました。
——人気があっただけに3キャラの不在は本当に残念だよね。

Q スーパーマッスルボマーに登場する「ブラックウィドー」が女性って本当？ 気になってストⅢもやれません。（愛知県／早川重成）
A 本当です。詳しくはエンディングを見てくださいね！
——かなりスタイルが良いので、実際はすごい美人だと思うぞ。

Q ロックマンの中身はいったいどうなっているの？（千葉県／SOS）
A もともと、ドクター・ライトによって開発された、お手伝いロボットでした。それが、悪と闘うために戦闘用に改造されたのが「ロックマン」なのです。もちろん身体の中身は、超高性能メカです。
——10年も主人公やってるわけだし、高性能だから当然髪の毛付き。

Q ロックマンの名前の由来は「岩男」ですか？（広島県・ろん）
A 「ROCK'N ROLL」のROCKから「ロックマン」になりました。もちろん「ロールちゃん」もそう。他にも「ブルース」「ビート」「フォルテ」「デュオ」など、登場キャラには音楽にちなんだ名前がいっぱい。みんな知っていました？
——ロックマンと音楽の意外な関係。不思議なもんだね。

大プッシュの部屋

好きなゲーム&キャラをプッシュするおなじみのコーナー。セイヴァー稼動でイラストも急増だ。人気はやはりリリス。平らな胸とショートヘアで野郎の心をガッチリGET！ 主人公ジェダも忘れるな。

今週のゾンビカップル

熊本県／むむ太郎
実はこのハガキ相談室用のハガキだったの。でも見るからに幸せな2人。もうラブラブカップル決定でしょ。青い顔でもハッピー。

富山県／上本メツヲ
久々にガイが到着。引き締まった口元、鋭い目にメロメロ。

岡山県／白雪
本体も超える人気のリリス。妖しい色気がいいね。

神奈川県／天羽涼子
超ハマリ度高いぞ。クリアできた人はいるかな？

今週のプレゼント

ロックマン博覧会で披露した「あ～男一代」が入ったデモテープ。ボーカルのサイン入りで3名様に。

「ベストカップル」イラスト募集！

7月18日発売のハロカプはイラスト特集。お題は「ベストカップル（コンビ）」。カプコンキャラ2人組のイラストを描いて送ってね。登場ゲームが違うキャラでも自分がお似合いと思えばOK！ 締め切りは7月4日。よろしく！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

TRY! CAPCOM® ARCADE

LINE UP

- 船水副本部長、オールドゲームの思い出と移植可能性を語る
- サウンドチーム総力取材
  ヴァンパイア　セイヴァー、ストリートファイターIII、バトル＆チェイス
- 開発ビル探検VOL.4

カプコン大阪開発ビル取材5/22の巻

教えて船水さん！
ハロカプで始まった移植希望ランキングは、当初の予想を裏切りオールドゲームが続々希望にあがってきた。そこで、昔のゲームたちを知る船水氏に、それらの思い出や気になる移植の可能性を伺ってみたぞ。

開発本部副本部長兼第一制作部部長
船水紀孝
「まだスターフォックスやってます。勲章がとれなくてウラ面へ行けません」

開発本部　業務部
パブリシティチーム
尾島オジー博徳
「MTBの大会で社内では2位、全体では半分より上でした」

エイリアンVS.プレデター

アクション　94年

究極のベルトフロアアクションを目指して作りました。今でも僕は一番好きです。何でもできるのがウリでしたね。

移植希望がぶっちぎりの1位が続くが、移植の可能性はどうも低そう。

カプコンワールドシリーズ

アドベンチャークイズカプコンワールド(89年)、アドベンチャークイズカプコンワールド2(92年)
クイズ

お姉ちゃんのピュアと猫のファーが人気のポイントでしょう。最近のキャラを使ったカプコンワールドに出て欲しいという人も多いのでは？　サターンでやれないこともないでしょうが……どうかな。

カプコンの人気キャラクターが続々登場。移植より続編に期待したい。

パニッシャー

93年　アクション

これはものすごい苦しんで作った思い出がありますね。キャラが良ければ売れるという風潮があった時期に良く出来たキャラを使って出したんですけど、あまり人気が出なかったなぁ。これも移植の可能性がないわけでも……ないですけどね。

実は充電が必要な基板のため、基板屋さんも管理が困難とか。

19××シリーズ

1942(84年)、1943(87年)、1943改(88年)、1941(90年)、19××(96年)
シューティング

移植自体は問題ないんですけど、縦画面のものを家庭用にするのは面倒ですね。縦画面のモニターを同梱で付けるとか(笑)。

写真は最新作「19××」。硬派なSHTが少ない現在、ぜひ移植してほしいところ。

エクゼドエグゼス

シューティング（85年）

魔界村シリーズ

魔界村（85年）、大魔界村（88年）
アクション

この辺は古いゲームとまとめて出せるといいんじゃないでしょうか。

貴重な魔界村の写真。レッドアリーマーもずいぶん歳をとりましたね。

ぷにっきいず

94年　パズル

ゲーセンにほとんど置かれなかった希少価値のゲームですね。ぜひ基板を買ってください。

編集部スタッフ所有の基板より撮影。スパズルの原点といった感じかな？

マッスルボマーシリーズ

マッスルボマー（93年）、スーパーマッスルボマー（94年）
対戦格闘

本来はカプコンの2D格闘ゲームの大きなシリーズの1つにしたかったんですけどね。ちょっと盛り上がらなかったのが残念でしたね。特に「スーパーマッスルボマー」は僕も好きなんで、家庭用でやってみたいという気持ちはあるんですけどね。

写真はスーパーマッスルボマー。4人同時プレイの格闘も最近はめっきり見ない。

戦場の狼シリーズ

戦場の狼（85年）戦場の狼II（90年）
アクション

これも古いゲームをまとめるとしたら入れたいですね。

写真はII。専用の3人同時プレイのコンパネ、覚えている？

移植希望ランキング

順位	タイトル	票
1位	エイリアンVS.プレデター	30
2位	カプコンワールド	19
3位	パニッシャー	16
4位	ヴァンパイア　セイヴァー	15
5位	19××シリーズ	13
6位	マッスルボマーシリーズ	12
7位	エクゼトエグゼス	11
7位	魔界村シリーズ	11
9位	ぷにっきいず	10
10位	戦場の狼シリーズ	6

限定版にコレつけてランキング

順位	アイテム	票
1位	「DXシークレットファイル」	26
2位	「パワーメモリー用シール」	19
3位	「SDフィギュア」	18
4位	「おまけCD」	14
5位	「タロット・トランプカード」	8

サウンドチーム総力取材！ 新譜も続々！

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

船水：では シリーズを通してのコンセプトなどを。(何も言わずにインタビューを始める船水氏。すみません)
岩井：曲で、ヴァンパイアとヴァンパイア ハンターはキャラごとにキャラのイメージに合わせて作ったんですが、セイヴァーはステージを重視しています。前の2作より少しダークな感じに仕上げました。
船水：SEのほうはどうかな？
北村：一回勝負がつくまでにどれだけ効果的に効果音やボイスを入れられるかということと、海外のゴーストハウスのようなイメージ、特に演出的なボイスに気をつかいました。
尾島：今回はすごくしゃべりますよね。
船水：歩いてもしゃがんでもしゃべるしね。
岩井：曲について少し話しますと、ステージ曲ごとに独特なフレーズが入っているんですよ。たとえば熱帯雨林ステージなら、効果音的な音色を入れたり、山姥ステージならお経みたいなのを入れてみたり。ステージの印象を決定づけるように作ったんです。ただ、デミトリとモリガンだけは今までの曲のアレンジですが、飽きないと思いますよ。
編集部：SEですが、いろんな声が入っていますが何と言っているんでしょうか？
北村：何を言ってるかはどうでもいいんです（笑）。ただ、その時鳴っている音がカッコ良ければいいと。実際は「ファーストアタック」「モンスター」「ミラクル」とか言っているんですけどね。それは、闘っている者たちを見守っている悪魔やら神様やらの声なんですけどね。「ミラクル」は正確には「ミラコー」です（笑）。カッコよく発音してください。
船水：リリスのパペットショウはどんな発想から？ ええとですね、もともとあの技自体はあったんですけど、最初は何もリアクションがなかったんです。でもカプコンの格闘ゲームは自分が行動を起こせない時間を少なくすることにしているので、そこからですね。

Roland

セイヴァーの雰囲気を出すためにモンスターになりきる北村氏も（ウソ）。

開発本部 第1制作部 サウンドグループ
岩井隆之(ANARCHY TAKADON)
「CD 3 枚買ってください」

岩井：タイミングのコツはシークレットファイルに載せてあります。僕の最高点は98点ですが、100点以上を目標に頑張ってください。
船水：ゲーセンではあまり聴けないけど、注目して欲しいところは？
岩井：集客デモは一回はループして聴いてほしいですね。スタッフロールはセイヴァーのイメージに最も近いと思います。
編集部：ゲームはよく音のデータから削られるのになぜこんなにSEが入ったのですか？
船水：ハードの進化ですね。セイヴァーからサウンドのデータが32メガから64メガとれるようになったんです。
編集部：サウンドの方々はどのような日々を送っているのですか？
岩井：僕は金曜の夜よくお酒を飲んで土日はご飯食べて後はずっと寝てます。夫婦ゲンカが絶えません（下にいる由紀さんが奥様）（笑）。仕事の方は1日1曲は作ってます。年間200曲は作りますけど、三分の二は実際に使いますね。
セイヴァーのCDは8月頃2枚組で出ますのでよろしくお願いします。

開発本部 第1制作部 サウンドグループ
北村武(MOE.T)
「さらにもう1枚買ってください」

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

ストリートファイターⅢ
アレンジアルバム

STREET FIGHTER III NEW GENERATION ORIGINAL ARRANGE ALBUM

6月18日発売予定
2,548円（税込）
ファーストスマイル・エンタテインメント

開発本部 第1制作部 サウンドグループ
奥河英樹

開発本部 第1制作部 サウンドグループ
岩井由紀

奥河：オリジナルは今まではキャラに合わせて曲を作っていたんですけど、今回はステージごとに作って、ゲーム全体の雰囲気を重視しています。
岩井：ゲーム自体が大人っぽい感じなのでサウンドも、例えばアシッドジャズっぽくするなどやってみました。
奥河：僕は最初にニューヨークのステージ曲を作ったんですが、路地裏の危ない雰囲気を出していまして、それがストⅢのイメージを集約していると思います。
伊藤：奥河さんと岩井さんが元々アシッドジャズとかドラムベース系をネタにしているんですが、ゲーム中はエンターテイメント的に作らざるをえないんですね。それを今回はもっとクラブサウンド寄りにアレンジしました。フレイクビーツといってループの音で構築していくというクラブサウンド的な手法と生楽器の音やラップを使ってアレンジしています。
深澤：僕のやった曲は元がドラムンベース系で、それをもっと格好良くしました。機材は、サンプルセルというマッキントッシュのボードを使っています。
鶴来：僕は元のデータをかなり生かしてアレンジしています。バッキングのピアノパターンをピアノソロにしたりとか。
伊藤：クラブサウンドとはいっても、格闘ゲームらしい力強さがあります。CDを楽しみにしていてください。

ゲーム音楽企画、プログラム、作・編曲をこなすスーパーパワープロデューサー。「バーチャファイター」＆「デイトナUSA」などB-UNIVのプロデュースも。
伊藤ヨシユキ

アレンジャー、シンセ・オペレーター 最近はHEATHの「Trailor」のアレンジ・マニピュレート徳永英明の「bless」のマニピュレートなどを担当
深澤秀行

作・編曲、管弦アレンジメント、数々の楽器の演奏をこなす。加藤登紀子や沢田研二らの作・編曲からCM音楽など幅広い活動を行なう
鶴来正基

ROCKMAN バトル&チェイス

前号で紹介したロックマンのバトル&チェイスの挿入歌。青木嬢、山本氏が歌う2曲が入ったCDが発売間近！　いろんなバージョンやカラオケももちろん入っているのでぜひ熱唱してみよう。小野氏が担当したゲーム音楽も必聴！

ロールちゃん

ガッツマン

開発本部 第1制作本部 サウンドグループ
青木佳乃

風よ、伝えて…

作詞：作曲：編曲　小野　義徳

伝えたい　この想い
とまらない　uh戻れない
抱きしめて　つかまえて
もう　離さないで

街の明かり　揺れる想い　照らして
人混みに　貴方の優しさ　感じて

涙の　足跡さえ　消えてしまう前に
あなたといた　時間を
もう一度　たしかめて

伝えたい　この想い
とまらない　uh戻れない
抱きしめて　つかまえて
もう　離さないで

雨空に　心の傘を　探して
届かない　想いだけが　流れていく

未来（あした）と　あと少しの　勇気さえあれば
あなたといた　扉を
もう一度　ひらきたい

逢いたくて　寂しくて
温もりが　消えないよ（う）に
この胸が　さけるほど
感じていたくて

思い出の坂道を　歩けば
あの日を　思い出す
（忘れない）
はじめてkissした　この想いを
（このまま）
風よ　uh伝えて……

開発本部 第1制作本部 サウンドグループ
小野義徳

あ～　男一代

作詞：鶴　逸人　作曲：小野　義徳
編曲：小野　義徳

レースにかけたこの命
お前に会いたい一心で
道はなくとも突き進む
男の道をゆく
今日も現場でひと仕事
岩をかついでぶん投げる
ガッツ、ガッツ
パワーで勝負だ
ガッツマン

バトルにかけたこの命
愛しいお前を想いつつ
道はなくとも突き進む
男の道をゆく
力がもの言うこの仕事
俺がやらねば誰がやる
ガッツ、ガッツ
パワーで勝負だ
ガッツマン

（台詞）
長い人生、誰でも迷う時があらぁな……
いつまでも悩んだってしょうがねぇだろ。
決める時はガツッと決める！
それが男ってもんよ！
おっ、分かってくれたのかい。
じゃ、もういっちょ、いくかぁ！

チェイスにかけたこの命
お前をこの手に抱くまでは
道はなくとも突き進む
男の道をゆく
体が資本のこの仕事
気合一発、大地震
ガッツ、ガッツ
パワーで勝負だ
ガッツマン

開発本部 第1制作本部 サウンドグループ
りょーじ山本

ロックマン バトル&チェイス なんと2枚組のボリューム!!

6月21日発売予定
3,255円　2枚組
ビクターエンターテインメント

探険カプコン開発ビル　VOL.3 応接ルーム&開発本部長室

いよいよ開発ビルの業務に関わる部分に潜入していくぞ！　ちなみに応接ルーム全体はサタマガ編集部の倍以上の広さ。空いてる部分ほしいな。

応接ルーム

お客との打ち合せや取材、社内のミーティングにも使われる。筐体が置いてあるが、普段は稼働しておらず。サタマガの取材時1回稼働したことあり。

開発本部長室

「生ダラ」でおなじみの岡本本部長の部屋。撮影開始と同時に岡本氏が帰社。部屋を埋め尽くす宝物を直接本人に解説していただけた。

いばるオジー！どっちがエライのやら

くつろぎまくるオジー。本当は岡本氏のほうが言葉にできないほどエライです。

本邦初公開！岡本氏のとっても高いダチ

79,800円（日本円）の限定版ヨーダ様と、それよりもっとずっとうんと高いストームトルーパーさん。岡本氏とは昵懇の仲。

そのうえ

岡本氏が電話中なのをいいことに、物色するオジー。

なんか持っていっちゃおう！

オイオイ……

気軽に盗もっとしているが、オジーの給料より高い品物ばかりなのだ。

よくわからないけど、やっぱりそれなりに高いものらしい。

プレゼント♡

ちゃっかりプレゼントを頂く。次回のハロカプ&特集記事で紹介するのでお楽しみに。かなーりスゴイもんですよ。

ハロカプ号外

ヴァンパイア セイヴァー 遊ぶマニュアル

今、巷で話題のヴァンパイア セイヴァー。もちろんプレイしてるよね？　だけど、このゲームはシリーズ特有のシステムが多くあり、それを使いこなせないと話にならない。ここでその一部を紹介しよう。

チェーンコンボ

初代ヴァンパイアから採用されている連続技システムのチェーンコンボ。攻撃ボタンをタイミング良く押すことで、次々に攻撃が出て連続技が成立する壮快なものだ。連続技をつなげるには法則があって、威力の弱いものから強いものへ、また、パンチからキックへ連係していく必要がある。それさえ順番さえ守れば、好きなような攻撃をつなげていいのだ。

チェーンコンボの法則

弱Ⓟ　中Ⓟ　強Ⓟ
弱Ⓚ　中Ⓚ　強Ⓚ

原則は弱→中→強、Ⓟ→Ⓚの順番。Ⓚからはそれより威力の大きいPかⓀへとつなげられる。最短のもので弱P→強P、最長だと弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚとなる。立ちしゃがみは無関係。

弱パンチ一発が大ダメージを生む

タイミングを間違えなければ、一発目の攻撃から最後までヒットする。ダメージも大きいので必ずマスターしよう。

チェーンコンボの入力法

チェーンコンボの入力にはちょっとしたコツが必要。次の攻撃を出すときの入力は、ヒットさせた攻撃のヒットマークが表示されているときに行わなければならない。そのため弱→中と中→強とでは攻撃判定の発生時間が異なるので、タイミングも若干違ってくる。攻撃がヒットした音を目安に目押ししていこう。ボタンを連打しても成功しないこともないが、確実性に欠けるので目押しを勧める。

攻撃がヒットしたあと戻り動作を省いて次の攻撃が出れば成功。ちなみに、チェーンコンボをキャンセルして必殺技を出すことはできないぞ。

攻撃ヒット → 攻撃の動作 → 攻撃ヒット → 攻撃の動作 → 攻撃ヒット
次の入力　次の入力　次の入力

目押し連打もイイ感じ

連射の利く弱攻撃を目押し連打で3～4発当てたあとに強攻撃をつなげるテクニックも健在。チェーンコンボは最後の弱→強のみだが、しゃがみ弱攻撃で連射速度を調整すれば相手のガードキャンセルを防ぐことができるのだ。

このタイミングを指で覚える

攻撃動作から判定の発生までの時間が攻撃の威力によって違うのでチェーンのタイミングも若干変化してくる。特に弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ・・・などの長い連係を入力する場合、前半は速く後半は気持ち遅いテンポで入力だ。

攻撃の組み合わせを考える

攻撃のつながりはなんでもいいが、勝負の行方を決めるなら狙いはひとつ、攻撃力の高いものだ。しかし、ヒットしないとダメージは与えられないし、ガードされるとガードキャンセルによる反撃が怖い。そのため攻撃力と同様に大切なのが、下段攻撃を取り入れること。この2点を基点とした、右図のような構成で攻撃の組み合わせを考えていこう。基本的には、しゃがみから弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚが良い。

チェーンコンボはジャンプ中も可能。しかも地上とは違い、空振りしても次の技を出すことができる。

理想のチェーンコンボとは

下段攻撃で構成
攻撃力が高い
リーチが長い

転倒させる → **追い打ち攻撃へ**

追い打ち攻撃まで決めるなら、チェーンコンボの最後をしゃがみ強Ⓚなどにして、相手を転倒させよう。

転倒させない → **次の攻めへ**

転倒後に追い打ち攻撃を決められないときやそこからラッシュをかけたいときは転倒させないのも手。

チェーンコンボの狙いどころ

チェーンコンボを出せるようになったら次はその使い方だ。チェーンコンボ相手に攻撃を当てないと（ガードでも可）成立しないので、とりあえず接近する必要がある。そうなると狙いどころは必然的にジャンプ攻撃かダッシュ攻撃からになる。全キャラともジャンプ攻撃からチェーンへつなげられるが、ダッシュ攻撃から連続でつなげることができるのは一部のキャラに限られるぞ。

ガードされたらチェーンを止める

チェーンをガードされたらすぐに中断しないと、ガードキャンセルの餌食になってしまう。

ジャンプ攻撃から決める

全キャラ可能だが、ジャンプの軌道が大きいキャラは向いていない。決めるコツとして、ジャンプ攻撃の打点を低くすることだけに注意しておけばいいだろう。

ダッシュ攻撃から決める

ダッシュ弱攻撃などがヒットしたあとにチェーンコンボを決めることができるキャラもいる。ジェダ、リリス、バレッタ、モリガン、サスカッチなどがそう。

ガードキャンセル

相手の攻撃をガードしているときにのみ可能な行動が2つある。ひとつはシリーズ定番の反撃手段であるガードキャンセル必殺技。そして今回新たに加わったアドバンシングガード。これはX-MEN VS. STREET FIGHTERに採用されていたシステムで、相手を押し戻すことができる回避策。双方ともかなり重要なものだ。

相手の攻撃をガードしたときに表示されるガードマークが出ているうちにす速く入力する。

ガードキャンセルの狙いどころ

チェーンコンボに対抗する唯一の反撃手段であるガードキャンセル。前作ハンターに比べると弱体化したものの、まだまだお世話になる存在だ。狙いどころはチェーンの他にも、多段ヒットする必殺技やEX必殺技をガードしたときや、起き上がりに攻撃を重ねられたときの反撃手段にも使える。空振りすると反撃されるので相手のクセを読んで慎重に実行しよう。

- ●チェーンコンボガード中
- ●多段攻撃ガード中
- ●起き上がり直後

ガードキャンセルの入力方法

●（チェーンコンボガード中）ガード時の音に合わせて入力する

↙ →↓↘ ↙ ＋ボタン連打
ガード｜入力｜ガード｜アドバンシングガード

ガードの音に合わせて入力を終えるようにするのがコツ。最後にボタンを連打しておけば入力に失敗してもアドバンシングガードになる。チェーン1発目をガード→コマンド入力→チェーン2発目ガード→ボタン（成立）が理想だ。

●（多段攻撃ガード中）落ち着いて正確に入力する

← →↓↘ ＋ボタン ←
ガード｜入力｜ガード

必殺技やEX必殺技の多くは立ちガード可能なので、チェーンコンボのときよりもゆっくり入力しても大丈夫。正確なコマンド入力にだけ集中しよう。入力後にガードは指にクセをつけておいた方がなにかと便利だろう。

●（起き上がり直後）起き上がる直前に入力を終える

→↓↘ ↙ ＋ボタン
入力｜ガード｜入力

起き上がりに攻撃を重ねてくる相手に有効な手段。起き上がる直前にコマンド入力だけ済ませて、相手の攻撃をガードしてからボタンを押すのがコツだ。入力直後にガードしておけば失敗しても問題はないぞ。

セイヴァー狂恋コラム どないでっか？

実はまだ発売されていないセイヴァー（5/23現在）。今出回っているのはロケーションテスト版。もちろん俺っちは基板予約済みだが、まだ入手できずにゲーセンの長蛇の列の中に身を投じている。金が尽きるか閉店まで対戦する日々だ。新キャラもそろそろ板に付いてきたようで、特に人気の高いジェダやバレッタの連勝を見ることも多いが、まだ先は見えないな～。隠し技が全て判明してからが勝負か!?（まさ）

「出動！　ミニスカポリス」サターンソフト化記念
スペシャルクロストーク

あのSada Softから、深夜を揺るがす超人気番組「出動！ミニスカポリス」のゲーム化が決定！　それを記念して、テリー伊藤氏、七森美江ポリス、そしてSada Softのプロデューサーカルロス氏による豪華対談を行った。果してどんな話しが飛び出すか!?

テリー伊藤と
(天才プロデューサー)
七森美江
(ミニスカポリス隊員)
カルロス
(Sada Softプロデューサー)
が語るデジタルなお色気……!?

出動！ミニスカポリス

出動！ミニスカポリス
©1997 SadaSoft/CIA

●Sada Soft●8月発売予定●4,800円／6,800円(CD&人形付き)
●ミニゲーム&デジタル写真集●1人プレイのみ●18歳以上推奨(そりゃそうだ)

——人気番組のソフト化ということで、いろいろと難しかったのでは。
カルロス　話は結構上手く進みました。僕自身、昔からこの番組のファンで、とにかくテリーさんの作る突き抜けたお色気の見せ方とか、笑わせ方とか凄く気に入ってたんですよ。さらに、ちょうど番組のプロデューサーと僕が知り合いで、彼もゲームソフトに興味があるようで、話してるうちに「じゃあやろう！」って。
伊藤　そういえば、ソフトの内容はどういう形になるんですか？
カルロス　ゲームはですね、例えば番組の中でやってる〝ハイドロパンチラ〟とか。あれはボタンを連打すると車がバカバカ動いて、女の子の股がどんどん開いていくという……。
伊藤　わかりやすいなー！　そのまんまじゃないですか、そりゃあ(笑)。あとはどんなんですか？
カルロス　あとはですね、〝鑑識クイズ〟。やっぱり中身は番組とほとんど一緒ですよ。それは写真じゃなくて絵なんですけど、絵で胸のアップなんかが出てきて、5秒間一生懸命覚えると、次に答えが3個出てきて、どの胸が犯人だろうって当てるんです。それから、スカートめくってパンツの色を合わせる、名づけて〝パンチラ衰弱〟もありますよ(笑)。
伊藤　これさぁ、俺も面白いと思うんだけど、これほどすごいハイテクを使って、こんなくだらないことやってるのがイイですよね。
カルロス　やっぱり隠してるところがいいですよね。それでも見たくて、苦労してやっと見えた！　っていう瞬間が何とも言えないみたいな。
伊藤　ちなみに七森はどんなパンティを履いてるんでしょうか？
カルロス　ミエちゃんはゲームのなかでは止め絵でしか出てこなくて、あとはこの初回限定版を買うとミエちゃんのポリス人形がついてる。
伊藤　俺もほしいな。
——どうですか、ご本人から見て？
七森　カワイイし、私はすごく気に入ってるんですよ。
伊藤　ちゃんとパンティが見えるのが、ニクい演出っていうかねぇ。
七森　私、青く塗っちゃおうかな！
伊藤　これは七森の実家のお寿司屋さんにも置きたいよね。
七森　あ、いいですね……いや、ちっともよくないです。
——コレ、しゃべるんですね？
七森　はい。私の声なんです。「ミエポリスです！　逮捕しちゃうぞ！」って。ピーって笛吹いて、「ときにはパンチ、ときにはキック、逮捕しちゃうぞ！」って声が出ます。
——ところで、実際の番組の方も毎回濃い内容ですけど(笑)、最初にテリーさんが考えたきっかけは？
伊藤　ポリスっていうと法を守る人じゃないですか。あとはナースさんとか？　そういう体制の人がエッチだといいだろうって思ったんですよ。ソープ嬢がミニスカートっていうのは当たり前ですけど、例えば女教師とかね、そういう人がエッチだとソソるんですよね、コレが。
カルロス　(笑)。そういえば番組の人選とかもテリーさんが？
伊藤　僕は基本的にはしてないですよ。可愛いなぁ、って見てるだけ。
——テリーさんはどういう女の子が好みなんですか？
伊藤　僕ね、バランスの悪い子がいいんですよ。というのはね、七森なんて実はバランスは悪いと思うんですね。彼女自身は本当はこういう格好しないじゃないですか、普段。だから彼女はもしかしたらムリにさせられてるんじゃないかと思うんですよ。そこが私好きなんですよねー。
七森　もちろん、させられなかったらこんな衣装は着ないですよ。
伊藤　うん、例えば水野ミキとか、ああいうどっちかって言うとお嬢様系の人がミニスカっていうバランスの悪さがね……。この前の松たか子のドラマのときのキャバクラ嬢とか、あれもバランス悪いでしょ？
七森　でも、それって私にとってはかわいそうなことなのでは……。
伊藤　逆にかわいそうってことも、もしかしたらファンは感じてるかもしれないよね。
七森　感じてくれてますかね？
カルロス　感じてると思うよ。でも同時に喜んでる、みたいな(笑)。
——そのミニスカポリスもゲームとなってサターンに出るわけですけど、テリーさんから見て、今後のサターンに必要なのは何だと思いますか？
伊藤　やっぱりソフトですよね。それに尽きると思うな。全然違うけど、例えばプリクラとか、たまごっちが

これからは年輩の人にもわかるようなソフトが必要だと思うよ

天才プロデューサー テリー伊藤

『天才たけしの元気が出るTV』などのバラエティ番組から、『所印のクルマはえらい』や、深夜枠にも関わらず空前の視聴率を誇る我等が『出動！　ミニスカポリス』などの情報番組など、次々とヒット作を飛ばす天才プロデューサー。自他共に認める車マニアであり、学生時は車に乗るためだけにバイトをしていたという。

番組中でホンダ、ドリーム50に試乗。好きモノだけに、収録が終わっても走り回っていたぞ。

「ミニスカ」は深夜放送枠を揺るがす超人気番組

今や大人気の「出動！　ミニスカポリス」は、七森美江ポリス率いる第3期生（しかも計5人！）となり、毎週水曜日深夜24時45分よりテレビ東京にて、フレッシュなお色気を満載して絶賛放送中！

七森美江

ミニスカポリス隊員

サントリー生ビールのキャンペーンガールなどを経て、今年1月より『出動！　ミニスカポリス』のレギュラーに。趣味はお料理、お菓子作りと家庭的(？)。「彼氏募集中って必ず書いてください」とのこと。7月からはフジテレビ系のドラマ『ビーチボーイズ』にも出演予定。で、ますます活躍が期待される。'74年、東京都生まれ。

普段は見ることのできない美江ポリスのいろ～んなショットが満載されているのだ。

最たるものだと思うんですけど、コギャルとかが買うわけじゃないですか。あの子たちって、普段好き勝手に人生やってるわけでしょ？　でも人間ってのは、やっぱり誰かに尽くしたいとか、誰かに叱られたいとかっていう気持ちあるじゃない。そうすると水商売の女の子だと犬飼うけど、女子高校生はたまごっちで何かを育てる、みたいなもので精神バランスとるから、結構そういうものがいいんじゃないですかね。あとプリクラなんかは、僕の家の近くでもお年寄りが孫と撮ってるんですよね。

──家族のふれあいというか、コミュニケーションになってるんですね。

伊藤　そうですよね。だからゲームも将棋とかだったらお爺さんも買うでしょ？　だから万人がわかること、サッカーブームがダメだっていうのは、若い女の子とか子どもに合わせ過ぎちゃってた。だからオヤジがわかんないスポーツは長続きしないじゃないですか。ゲームだってそう。年輩の人とかもわかるようなソフトが必要なんじゃないですかね。

──そういう意味では今回のミニスカは実にわかりやすいですよね。

カルロス　わかりやすい。どっちかっていうと、年齢層が25歳以上の男の人が楽しめるゲームですよ。

伊藤　結局神経衰弱なんて、誰でも知ってることじゃないですか。それを多少アレンジしてるだけですもんね。だからコレ6,800円でしょ？　キャバクラ1回分と思えばね(笑)、ずっと長く楽しめるし。青春が甦る感じで、俺はイイと思うんだよなー。

カルロス　ほらミエちゃんも宣伝／

七森　はい／　えー、一応お人形も付きますし、あと初めての自分で作詞した曲を唄ったCDも付きますので、ぜひ楽しんでください。

伊藤　オナニータイムあんだよね？

七森　ないですよ／

伊藤　でもオナニー派なんだよね。

七森　し・な・い・で・すっ／

伊藤　だめだよ、しなくちゃ。お父さんの隣の部屋でこっそりとね。

七森　それはリカちゃんだって……。

人形はすごく気に入ってます。CDもぜひ聴いてみてくださいね♥

というわけで発売が待ち遠しい「出動！ミニスカポリス」はこんなソフトだ！

登場するのは「ミニスカポリス」第2期のメンバー、対談にも楽しく参加してくれた七森美江ポリス、そして池本まいかポリスといけだりかポリスの3名。TVでは決して見ることはできない収録風景や3人のポリスのセクシーショットを楽しむことができるぞ。ファンは絶対GET／　ファンでない人もコレでファンになろう／

ミニゲームは全部で7つ。車をジャンプさせてパンチラを拝む〝ハイドロパンチラ〟や、スカートをめくって、パンツの色を合わせる〝パンチラ衰弱〟など、盛り沢山な内容だ／

これまで「プラドルDISC」などで好評を博しているSada Softブランドの作品だけに、イメージショットの質と量は折紙付き。美江ポリスのあ～んなショットやこ～んなショット、まいかポリスの大胆ショット、りかポリスの恥ずかしいショットも全部キミのものだぞ。ゲームでのパンチラはCGだけど、このイメージショットの中に必ずや本物のパンチラが隠されている／……かも。発売まで待てないキミは、コレで我慢してね。

CDと七森人形付きのスペシャル版もあり！

初回限定のスペシャル版には、何と超カワイイ七森美江ポリスの人形とスペシャルCDが付いてくる！

新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

デ・ラ・GAMEWARE

DJ_NAMo(26)

世間から約10年遅れて「ぼくの地球を守って」にハマってみました。わしもイカす前世の記憶がほしいよー。そういえば少し前、知り合いの女性から「私とアンタは前世では主従関係だった」って言われたっけ。失礼な。

道を進むのをやめたピピットの運命はいかに!?

ピピットボーイの大冒険5

最後の大魔王の最期

GW1号から連載されてきた「ピピットボーイの大冒険」がついに完結。ちょっと寂しいけど、これはこれで楽しめるぞ。

“最後の大魔王”に連れ去られた元・最愛の女性“ラー姫”を救出すべく、さまざまな世界の“道”を（しかたなく）駆け抜けてきたピピットボーイ。体力も尽きかけた時、目の前に大きな川が現れ、その向こう岸には魔王を尻に敷く高飛車女ラー姫の姿があった。すっかり脱力するピピットボーイ。その時、突如上流より鉄砲水が押し寄せ、それに巻き込まれたラー姫寵愛（？）のダイヤの精は粉々になり、川に流されてしまう。かくしてピピットと魔王の“ラー姫杯争奪・ダイヤの精いっぱい回収したほうが勝ち合戦”が始まるのであった……。

シリーズの最後を飾る今回は、固定画面のステージクリア型のアクションゲーム（全6ステージ）だ。画面中央の川に浮かんでは消えるダイヤの精を、対岸の大魔王よりも早く一定数ゲットするのが目的。ゲームタイプとしてはモグラ叩きに近いものがあるけど、ロックオンや回収といったアクション（詳しくは左カコミ参照）同じフィールドでの“対戦”といった要素が、ゲーム性をほどよく上げている。2P対戦プレイもできるし、これは長く楽しめそうだ。

川からは敵も出現し、ピピットと大魔王の邪魔をする。攻撃弾の軌道を読みきれ。

時々出現するお助けアイテムをうまく利用すれば、形勢逆転も不可能じゃない！

今回のピピットのアクションは輪投げだ!!

ロックする
まずはカーソルを上下左右に動かして（岸にいるピピットは左右の動きに連動して移動する）、ダイヤの精をロックする。最大10個までの対象物の同時ロックが可能。

引っぱる
ボタンを押すと、ロックしたすべての対象物に向かってロープが伸び、それをたぐり寄せるアクションに移る。対象物が多いほど、引っぱるスピードが遅くなる。

回収終了
岸にたどり着いたものから順番に、獲得数に加算されていく。なお、星型のマークを岸まで引っぱるとルーレットが作動し、止まった絵柄に応じたお助けアイテムが手に入る。

ピピット5に感ずる生理的気持ちよさ

今回のピピットの特徴は何といっても、長良川の鵜飼をイメージさせる輪投げアクションでしょう。ロックした対象物に向かってジンワリと伸びていく白いロープ。この感覚が実に気持ち良い！　ゲームのアイデアやシステム自体は、往年のパソコン雑誌にプログラムリストが掲載されている投稿ゲームの雰囲気が漂っていますが（実際、当時わしはそのテのゲームプログラムの投稿者だったので、そのへんには敏感です）、ロープの伸び縮みの速度が練られているというか、生理的にとても心地よいのです。たしかに攻略を考えれば、そういうのは速いに越したことはないのですが、そのアクション自体が楽しいし、第一、GWに収録されているゲームでそこまでガツガツしたくもありませんしね（実際は、結構攻略のしがいのある難易度ですが……）。個人的には、全５作の中で一番好きかもしれません。（NAMo）

スピードの追求だけが、快楽への道ではないんですねー。

NAMo'S TALK

NAMo：えー、GW5号についての補足情報です。サターンソフトがちらりとプレイできるのが魅力の「サターンソフト体験コーナー」ですが、GW4号のゲーム情報コーナー（紹介文と画面のムービーをカタログ風に閲覧できるコーナー）がそのまま移動してきた感じにリニューアルされています。そしてその中の一部が体験プレイ可能……という仕様になっています。今回プレイできるのは「クォヴァディス2」。今後はもっと体験版が増えるといいですね。

次々と移植される懐しゲーフォローコラム

リバイバルの風に吹かれて

イースの巻

「往年の名作」という触れ込みでサターンに移植されるゲームをちょいと振り返ってみる。どーれ。

日本ビクターから発売予定の「ファルコムクラシックス」に収録される「イース」は、1986年に日本ファルコムからリリースされた、日本アクションRPGのパイオニアといえる作品だ。それ以前にも「ハイドライド」や「ザナドゥ」（これも「ファルコムクラシックス」に収録予定）といった、単純にゲームとして熱中できる同ジャンルの名作はあった。しかし「イース」は、ゲームで描かれている世界の奥行きという点で、それらと一線を画している。舞台となるのは架空の大陸の一地方で、街が２つと神殿と廃坑と塔、そしてそれらをつなぐ平原……といった具合に、要素としてはシンプル。しかしそれらが実にいいジオラマ具合で、場所に対する「今、ここにいる」という感覚が、モニタに映し出される視覚情報以上のものとして感じられたのは、過去の作品にはなかった体験である。具体例を挙げれば、円柱状の塔の外周のベランダをグルリと１周した時、画面上では塔の壁や柱しか表示されていないのだが、プレイヤーの気持的には、その高さから展望できる眼下の景色や、吹きつける風も同時に「そこにあるもの」として体験できたのだ。まあそれは当時のリアルタイムでの体験だから、今のハデハデなゲームに慣れちゃった人がプレイしても同じ感覚を味わえる保証はないが、戦闘アクションは楽しいし、ストーリー展開はオーソドックスながら、登場人物のセリフとゲーム的謎解き要素のバランスの良さが、マンネリ感をカバーしている。そして当時も話題になった、古代祐三氏制作によるＢＧＭのクオリティの高さは現在でも色褪せない。CD-ROM時代の到来で本格化した、ゲームの"総合芸術作品"としての可能性追求の原型が、この作品に詰まっているといってもいい。

H·P 060/060 EXP00024/65535 GOLD01108
PLAYER
ENEMY

半キャラ ズラシ

RPGクラブ 金魚姫のシャーベット 続報

ユーザーが作る未曽有のRPGプロジェクト「金魚姫のシャーベット」の第1次中間報告が、GW5号に収録されています。キャラデザインやさまざまなイベント、戦闘システムといった断片的なアイデアが、投稿者直筆のイラストとともに紹介され、ちょっとしたお便りコーナーといった感じになっています。まだまだ全容は見えてきませんが、各ユーザーが自分なりにイメージをふくらませ、作品の世界に積極的に参加している、といった感じが伝わってきました。この調子で回を重ねるごとに参加者が増えていけば、今まで誰もプレイしたことがないような、ヘンテコでキュートなＲＰＧが誕生するかもしれませんね。ゲーム制作に興味を持っている皆さん、これを機会に、自分の温めていたアイデアを発表してみてはいかがでしょうか？　というわけで、まずはGW5号を購入してね。

ソフトにアイデアが採用された人にはいくつかの素敵な特典が用意されている。ドンドンオーボだ。

５号がリリースされ、このコーナーとしても一段落といった感じ。２枚組としての方向性もある程度確立され、このまま軌道に乗って続いていくのかなあ、とも思います。ただ少し気になるのが、連載ゲームの今後。看板のピピットボーイは今回で終了し、エジホンも少々マンネリ気味。システムやストーリーだけでなく、もっと違う方向性での連載のメリットを追求してほしいようにも思います。そりゃあ「言うは易し」なんですけど、それなりのものを期待する側としては、もう少し思い切った冒険をしてもらいたいもんです。

あてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町
24-1　ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

※ハガキを採用された方にはテレカと粗品をプレゼントします。

GWスタッフコラム

text: **樋口泰人**

人間とコンピュータとのチェス対決が話題になっている。特に今回は人間側の完敗に終わったためその話題性も高いのだが、どうやら将棋や囲碁では、さすがのコンピュータもまだ人間に手も足も出ないらしい。それは、駒の数や指し手の多さという物理的な問題だけでなく、将棋や囲碁にはコンピュータで数値化できない、つまり判断基準の非常に曖昧な要素が勝敗を決める決定的な要因となる、というところに問題があるらしい。パソコンは、西洋の倫理には対応できてもアジアの混沌にはまだついていけないのである。つまり、パソコンの進歩にとってアジアの果たす役割は非常に大きい。日本の技術ではなく知能を提供する時が、訪れつつあるように思う。

GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐にわたる。現在、自身の単行本を密かに準備中。

画面写真は「ＡＩ将棋」（ソフトバンク）のものです。

NAMo'S TALK

●以前ゲームウェアでも紹介してた電気グルーヴの最新アルバム『Ａ』、メチャクチャいいですね！　僕は「あすなろサンシャイン」と「ガリガリ君」が気に入ってます。（香川県・平塚晋也）　ＮＡＭo：わしも今一番お気に入りのアルバムです。先行シングルがリリースされた曲の、あの強引なまでの盛り上がり具合（ストリングス入りまくり、オネーチャンのバックコーラスetc.）が気持ち良いですね。久しぶりにカラオケで歌えるレパートリーが増えました。

Just Meet élf

エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ～ん

田中美沙 MISA TANAKA

桜木舞 MAI SAKURAGI

黒川さとみ SATOMI KUROKAWA

仁科くるみ KURUMI NISHINA

鈴木美穂 MIHO SUZUKI

Misa Tanaka / Mai Sakuragi / Satomi Kurokawa / Kurumi Nishina / Miho Suzuki

あの日のドキドキをもう一度!

同級生オリジナルフィギュアはいかが?

今回紹介するのは、同級生のオリジナルフィギュアで、高さはサタマガの縦くらい。全体はソフトビニール製で、スカートの部分は軟質ビニールとなっている。写真の5人が発売されており、1体7,800円で、2体だと14,600円、3体だと21,600円だ。できれば全部ほしいね。

購入方法はこうだ!

住所、電話番号、氏名、希望商品、希望個数を別紙にはっきりと書いて下記まで現金書留で送ろう。在庫確認などはページ下のユーザーサポートまで。

〒166 杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F (株)エルフ通販係まで

君はエルフホームページを見たか?

http://www.elf-game.co.jp

公開1カ月ですでに5万人以上が訪れたホットなページ。新作ニュースにはじまり、グッズ情報や過去の作品紹介など見どころはたっぷり。パソコン持っている人のところに押しかけてでも見るべし!

数々の質問に答えて君の下級生度をはかる「CHECKでPOM」はぜひともやってみたいね。

♥Tamaのつぶやき♥

6月、う～ん梅雨の季節かぁ……外は雨でもエルフは晴天、元気いっぱい!! そんなわけで、サタマガ読者の皆さんに今回も耳寄りなお知らせで～す。なんと下級生のポスタードリームの発売が決定されました!! もちろん門井亜矢先生のまるごと描き下ろしによるもの。続報を楽しみに待っていてね。

エルフではCGデザイナーを募集中!

私の絵の力を生かしたい、CGの力を生かしたいという人にチャンス! エルフではやる気あふれる人が門をたたくのを待っているぞ。

◆職種

①CGデザイナー

②3次元CGデザイナー

◆仕事内容

①自社製および市販のグラフィックエディタなどを使用し、ゲーム原画の描画・編集。

②シリコングラフィックス社製ワークステーションを使用し、3次元グラフィックの開発。

◆資格

イラストやデザイン、CGに興味があり実際に描いたことのある人。

①学歴・実務経験不問②開発経験者のみ

・優遇対象・SGI社製ワークステーションでのCG開発経験者。

・Mac、Windows上でのPhotoShop開発経験者。

・何らかのゲーム制作にたずさわった方

・その他、能力・経験・前給などを考慮し当社規定により優遇。

◆必要資料

ご自分で制作された作品(技術力やセンスがある程度わかるイラスト原画のコピー、あるいはCGデータ)を郵送してください。開発経験者は作品名を記載してください。

◆応募方法

履歴書・職務経歴書(写貼)、必要資料を下記住所あてに、送付してください。追ってエルフからご連絡さしあげます。なお、応募書類・作品は返却いたしません。

◆あてさき

〒166 東京都杉並区梅里1-7-7

新高円寺ツインビル1F

株式会社エルフ

CGデザイナー募集係

エルフユーザーサポート……03-5377-0954／10:00～18:00(月～金)

Welcome to 門井亜矢World

門井先生の描き下ろし4コママンガが読めるのはサタマガだけ!!（かもしれない……）

奥ゆかしいのか、単なるお人よしなのかよくわからない日本の人々。でも、そのおかげで米国みたいに「訴訟大国」にならずにすんでいるのかもね……。

第11回目だよ

たまごっちにホンローされる私

まめっちが19日目になりました
うおお〜かわいい〜
う〜っとり‥

19日ってゆーと老化が進んでいて30分もたたないうちに呼びだされるしまつ
ごはん
ごきげん
ごはん
ごきげん
ごきげん

そんな時に限ってコンサートへ行くことになっていた
ごはん
ごはん
殺せないし… わたしゃたまごっちのドレイだよ
チケットあるよ チケットあるよ

そして私は東京ドームアリーナ4列目でたまごっちをするハメに…
イナバっすまん

日本人気質

動物園行くの楽しみね——
とかいってぇ 愛は動物園より先輩と行けるのがうれしいんじゃない？

あ
やあね——もおっ
ドンッ

キャアアアッ

大丈夫!?
大丈夫よ
ぜーはーぜー
どこまで気をつかうのか日本人……

グッとくる…

みこちゃんの声はもう聴きましたか？初めはドギモをぬくがクセになるよね♥好きなった

Welcome to 門井亜矢World 第11回／おわり

☞ ダブルブッキングに気づかず、喫茶「土下座」で女2人が鉢合わせ！ 笑顔の仮面の下は……!?

OFFICIAL CORNER AM2研 Vol.55

今週はついにアーケードに登場したAM2研最新作「バーチャストライカー2」を徹底紹介！今回初公開の新要素も満載だ！これを読んでレッツ・トライ！

PRESENTED by SEGA
AM2 AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

EXPRESS WEEKLY

CONTENTS

バーチャストライカー2

VIRTUA STRIKER 2

●セガ●好評稼働中
●アーケードゲーム
●MODEL3基板
●1〜2人プレイ

ついにリリース！ここをチェック！

5月末、ついにアーケードに登場した「バーチャストライカー2」は、もうみんなプレイしただろうか。前作から大幅にパワーアップしたグラフィックとシステムの数々はもちろん、キャラクターの細かいアクションにも要注目だ。特に試合終了後の選手のアクションなどは本当にいい動きをしてくれるぞ。操作面も、「1」を継承しつつ、様々なところで進化を見せているので、まだプレイしていない人は実際にプレイして、そのスゴさを肌で感じてほしい。今回はディレクターの三船氏に開発終了直後のインタビューを敢行。全プレイヤー必読のポイントを聞いてきたぞ。

CHECK! 1 例のアドバタイズもあるぞ！

おなじみのアドバタイズデモは今回も健在。基本操作をわかりやすく説明してくれるので、「2」を初めてプレイする人は必ず見てほしい。また前作をプレイしている人も、基本操作をもう一度チェック！

操作説明 ショートパス

緑色のボタンを押すとショートパスだ。たかがショートパスと思われがちだが「2」では重要な行動になっている。「1」のようにドリブルが極端に強くないので、パスに頼ることが多くなり、素早いパス回しが必要となってくるぞ。

操作説明 ロングパス

真ん中の水色のボタンで遠くの味方にロングパスだ。前作より性能の上がったロングパスボタンをぜひ使いこなそう。ちなみに、アドバタイズデモでも、しっかり時間という概念が存在し、昼、夕、夜と背景がしっかり変化するぞ。

操作説明 パワーをためて！

シュートボタンを押しっぱなしで、パワーをためるぞ。このパワーためは、PK時やフリーキックなど、使う時が多いので、自由にパワーをためられるようにしよう。フリーキックでは角度やパワーをうまく調整すればカーブも可能だ。

操作説明 シュート

そして、シュートボタンを放せば自動でシュートをする。ただし、今回のキーパーは賢くなっているので、ただ何も考えずにパワーを少しためてシュートしてるだけじゃ得点できないぞ。得点を入れるまで気をぬくな。

CHECK! 2 これが「2」のフォーメーションだ!

今回フォーメーションは7つのタイプがある。日本やイタリアの4-4-2のダブルボランチやブラジルなどの4-4-2、そしてナイジェリア、メキシコの3-5-2、アメリカ、ユーゴスラビアの4-5-1やスウェーデンの4-3-3、サウジの3-4-3と韓国の5-4-1がそれだ。各フォーメーションには特長があり、癖がある。やはり4-3-3や3-4-3のチームは攻撃力があり得点チャンスは多くあるのだが、守備力には問題がある。しかも、3トップのチームが攻撃力があるといっても、ただ闇雲に攻めているだけじゃダメだ。うまく試合を組み立てていかないと得点を決めることはできないだろう。また、5-4-1などは守備力が高く、大量の点数を取られることは少ないのだが、攻撃の層の薄さは否めない。そこでサイドバック、ミッドフィルダーのオーバーラップなどでうまくカバーしていかないと、得点することは難しくなってくる。「2」では、各国のフォーメーションにあった攻撃パターンを見つけることが、勝利への近道だ。慣れてきたらそのへんも研究しよう。

チームセレクト時、カーソルが合っているチームのフォーメーションが画面下部に図と文字で表示されるぞ。ここで自分のチームのフォーメーションをチェックしておこう。ここではもうひとつ、自分のチームのユニホームの色も表示されるぞ。

CHECK! 3 新要素"戦術"の違いとは?

戦術はノーマル、オフェンシブ、ディフェンシブの3種類を試合中に自由に替えることができるぞ。それぞれが一長一短なので、どの戦術が優れているかということは言えないが、自分のプレイスタイルやフォーメーションに合わせた選択をすると、何倍もの効果が得られるぞ。例えば5-4-1の守備的フォーメーションのチームがディフェンシブにすると鉄壁の守りのチームができる。ただし、完璧というわけじゃないので要注意だ。

スタートボタンで切り換える!

積極的にサイドバックがオーバーラップを仕掛ける。でも、バックが薄くなってしまうぞ。

基本的な戦術。本当に平均的なので、相手の様子を見るのにはちょうどいいかもしれない。

無理なオーバーラップをせずにバックラインを固めるため、突破するのは至難の業だぞ。

IT'S NEW ベストゴールも出現!!

今回新たに加わった要素としてシュートを決めた時、リプレイ中の画面右上に数字が表示されるようになった。ただし、この数字が何なのかは現在編集部で解析中だ!

シュート時の状況や方法によって数字が変化する? しかし、あまり気にしすぎると、得点できずに負けてしまうかも……。

その日のベストゴールがデモ中やゲームオーバー後にリプレイされる。カッコいいシュートでベストゴールを狙え。

IT'S NEW キーパーが動かせる! アクションも多彩!

前作では、フリーキックの時に操作できるのは、キックをする選手だけだったが、今回はキーパーも動かせるようになった。これによってキッカーとキーパーの心理戦が繰り広げられることになるはずだ。

今回は、ゴール後の選手の動きも非常に細かく、ただ選手達が喜ぶだけじゃないぞ。前転などは序の口、かなり面白い行動をするので、早くたくさんのシュートを決められるようになろう!

自分自身の遊び方をひきだしてください

バーチャストライカー2 ディレクター
三船 敏

本誌■やっと完成ということで。
三船■ありがとうございます。
本誌■「2」を作り終えての感想は?
三船■やっぱり、「1」作る時が一番苦労があったんですよ。「2」の場合は、「1」という布石があったので、いろいろ悩まなくて、今回は楽かなと思ったんですが、とんでもなかったですね(笑)。
本誌■「1」を超えなきゃいけないというのがありますからね。
三船■「1」は、いまだに稼働してますからね。これだけ長く遊んでくれてるから、逆に怖いんですよ、「2」を作る時は。もしも、僕達開発スタッフが勘違いをして、「1」で面白かった部分を「2」で消してしまうんじゃないか、どこまでやっていいのか、どこまで変えていいのかと、その辺が、やっぱり難しかったですね。
本誌■今回は、シュート後のアクションとか、かなり凝ってるようですが。
三船■今回、じつは強力な助っ人にプログラムを組んでもらったんですよ(笑)。サターン版「バーチャコップ2」のプロジェクトリーダーだった須見に手伝ってもらって。彼を贅沢にも、ゴールパフォーマンスだけに何カ月か拘束したんです(笑)。そのへんは本当にキッチリ作ってくれて非常に助かりましたね。
本誌■前回、光吉さんがBGMを100曲作るとかいう話がありましたよね。
三船■そうですね。60曲超えたくらいまでは覚えてるんですよ。70曲くらいまではいったかな? けど、本当に100曲作るみたいだったんですよ。そのうちにとんでもないものまで混ざってきたんですけど(笑)。でも、最終的には、かなり良いものを集めてもらったので、サウンドに関しては満足できるものになったと思います。
本誌■最後にユーザーにひとこと。
三船■実際にどこまでの遊び方ができるか、開発チームでもわからないんですよ。だから逆に、僕らがこんな戦い方もできるんだというような、そういうプレイを引き出してほしいですね。それと「1」と同じように長い間、愛されるゲームになると、非常に嬉しいです。
本誌■ありがとうございました。
(5月26日、AM2研にて収録)

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

ついに全キャラ共通技を公開！

SEGA AM R&D DEPT. #3

大人気の「トップスケーター」、今回は初心者＆中級者を対象にして、全キャラに共通するトリックの種類、そして操作法を紹介しよう。キミもコレでレベルアップ！

トップスケーター TOP SKATER™ SEGA SKATEBOARDING

●セガ●稼働中●体感（スケートボード）●MODEL2基板

初心者 中級者 必見!! コレでキミもトップスケーター

全キャラ共通、基本トリック大公開!!

「トップスケーター」は簡単操作ながら非常〜に奥が深い。キミもイロイロと研究してみよう。

もう1度、基本操作からおさらいしよう

巷で超人気の「トップスケーター」だが、いまだイマイチ操作法がつかめてない人もいるはず。しかし操作は別段難しいものではなく、右のＣＧを見てもらえればわかるように、４系統の入力でこと足りる。①の小ジャンプはパイプやドラム缶に乗るときに使用し、②の大ジャンプは文字どおり通常のジャンプに使用、そして肝となるのが③のカービング。これと④のスライドを併用することでクイックに曲がることが何より重要であり、初心者が最も気付きにくい操作なのだ。操作法を理解したら、あとは実践あるのみ。では、そろそろ今回のメイン、全キャラ共通基本トリックを紹介していこう。各キャラの固有技は次号から紹介するゾ！

ジャンプ台でのトリック Jumping Spot

まずはジャンプ台での共通トリックを４つほど紹介する。これは最も基本となる部分だぞ。

1 右スライドor左スライド

ジャンプ台で右または左のスライド入力をした場合に出るトリックで、右にスライドさせればF/S（フロントサイド）、左にスライドさせるとB/S（バックサイド）になり、それぞれグレードが上がるに連れてF/S 180、F/S 360、F/S 540、……720、900、1080という具合に、より多く回るようになる。ちなみにF/S 180であれば前方向に180度回転するという意味で、B/Sならば後ろ方向ということになる。

右スライドでSランクのトリックを繰り出すと、このF／S 1080になる。基本中の基本技だけに、Sでも最も地味な部類のトリックだ。

2 フロント（Nollie）orバック（Ollie）

最も入力的に楽なのがこのフロントorバックによるトリックだ。この入力で繰り出せる技は、グレードによって系統が異なり、例えばフロント入力でグレードEの場合はTail Grabだが、グレードSになるとTriple Front Loopになってしまうのだ。ただ、どの技も回転が加わった場合は、フロントなら前方向へ、バックなら後ろ方向へ回転するようになっている。入力が楽だけに、Sランクのトリックでも得点が低いのは痛い。

バック入力でSランクのトリックをメイクすると、このTriple Back Loopになる。まずはこのあたりからチャレンジするといい。

3 右or左スライド+バック（Ollie）

スライドとバック入力という２系統の入力を必要とするトリック。この入力法もランクによって繰り出すトリックはバラバラで、スペースの都合でSのみを紹介しておくと、右スライドでF/S Misty 900 to Stalefish、左であればB/S Misty 720 to Methodとなる。このMisty系のトリックは見ての通り入力が難しいため、巷でこのトリックをキメている人がいたら“なかなかのヤリ手”と見ていい。もちろん得点も高いぞ。

ジャンプ台でこの入力ができるようになれば、キミのイケてる度は急上昇！　高得点を狙うなら、このMisty系のトリックは外せない。

4 左ロール→右ロールor右ロール→左ロール

つまり上のCGでいう③のカービング入力がココでの主役。入力的には、2つの入力を同時に行うのではなく、ロール×2というアクションで初めて成立するトリックメイクだ。ここでメイクできるトリックはどれもボードをつかむグラブ系の技で、例えばSランクのトリックはTailGrab→Method→Indyと3回グラブする。ちなみに、このロール入力では右から左でも左から右でも、メイクするトリックは同じものになる。

グラブ系の技はモーションこそ地味ではあるが、非常に"通"っぽいトリックの1つ。ときにはグラブを織り交ぜてメリハリをつけよう。

ディレクター菅野の ジャンプ台でのポイント

入力方向の組み合わせで色々なトリックが出し分けできるとわかっていても、格闘ゲームのコマンドみたいにコツがわからないかもしれないね。そこでちょっとしたコツを伝授しよう。ズバリ"2つの入力を同時に入れる感じで操作することが大切"。例えば、Mistyを出したいならボードを斜め下方向に蹴りおろす感じで直線的力の入れ方で入力すると出やすいんだ。もう1つ気を付けてほしいのは入力するときの力の入れ方だよね。迷わず一気に力強く入力することが肝心。ライン取りは流れるようにボードを操作して、トリックメイクではクイック＆パワフルに入力するメリハリが大事。

レール等でのスライドトリック

Slide　オブジェクトに乗って滑っていくスライド。グレードはないが奥深いぞ〜。

レールに乗る

スライドは技のグレードという概念がなく、トリックはランダムに出る。一般的にはレール等の直前でNollieするのだが、少し離れてOllieで乗ることも可能だ。レールや縁石でイロイロと試してみてくれ。

スライドできるのはパイプとブロックの端（縁石）。うまく使いこなせ！

ディレクター菅野の スライドでのポイント

パイプと平行に走りながらNollieするのはダメだね。できるだけパイプとの角度をとってNollieするのがコツ。クールにキメるならスライド系は必要不可欠だからね。

バンクでのトリック

Bank　いよいよ最も奥の深いバンク。このバンクを極めればキミも一人前!?

バンクは右と左で出る技が違う！

まず予備知識として知っておきたいのが、バンクでは右のバンクと左のバンクで、入力が同じでもメイクするトリックが違うということ。プレイにおいて特別意識する必要はないが、さらにややこしいことに、スライドやロール入力が必要とされるトリックでは、その入力方向によっても出る技が違ってくるのだ。技表を掲載したいのは山々だが、何しろ数がハンパじゃないのでスマヌ。

右バンク

例えばバック入力のみで右バンクではこの技だが……。

左バンク

左バンクではこうなる。この場合、回転方向が異なるのだ。

1 未入力

バンクでの未入力によるトリックはグラブ系のトリックとなり、バンク方向による違いはF/SかB/Sかの違いのみ。Sランクの例を挙げると、右側バンクの際はF/S Method、左側バンクの際はB/S Methodとなる。なぜ未入力で技が繰り出せるのかは、前号で紹介したように、バンクではより速く進入し、より高く飛び出すことでトリックグレードが決定するからだ。

右バンクで未入力の場合はこのトリックをメイクできる。もっとも、よほどうまく進入しないと難しいが……。

2 右スライドor左スライド

このスライドによるトリックは少々複雑だ。系統的にはスピン系トリックなのだが、バンク方向、そしてスライド方向によってトリックが違ううえ、グレードD、B、Sにいたってはプレイヤーキャラの固有技になる。つまり全キャラ共通技となるのはグレードE、C、Aのみで、例を挙げると右バンクで右スライドのグレードAではF/S 720となり、左バンクの右スライドではF/S Alley-Oop 540、左スライドではB/Sとなる。

右バンクで右スライドによる全キャラ共通技の最高ランクは、このF／S 720となる。Sランクになると各キャラの固有技になるのだ。

3 バック（Ollie）

入力は簡単だが、メイクするトリックは3D系になるので、Sランクの技になると非常にハデになるバック入力。これは繰り出すモーションは同じなのだが、バンクの右左で呼び方が異なるというややこしい点を持っている。例えば右バンク時のSで前転しながらバックサイド側に720度回るAlley McTwist 720が、左バンクになるとMcTwist　720という具合だ。

かなりハデな動きを見せる3D系トリック。バンクでの醍醐味だ。

4 左ロール→右ロールor右ロール→左ロール

バンクでのトリックにおいて、唯一例外的に区分けがしやすいのがこのロール入力によるグラブ系トリック。というのも、バンクの方向や入力の順番によってメイクするトリックが変化しないからだ。最低ランクのEではIndy し、最高ランクのSではIndy→NoseGrab→Stalefishと3回グラブしていく。

左バンクで右ロール→左ロール入力。進入角度、スピードが乗っていればSが出る。

同じ入力を右バンクで行っても、繰り出すトリックはこのように同じもの。バンクでは唯一の系統といえる。

ディレクター菅野の バンクでのポイント

先週号でもコメントしているが"ライン取りがバンクでは最重要"であることを絶対忘れないでほしい！　ライン取りができたら"スムースイン＆クイック入力"だね。つまり、安定したボード操作でバンクに突っ込み、飛び出す瞬間に一気に入力！　バンクの入力範囲は短いし、特にスライド系トリックでゆっくり入力したらバンクから飛び出さないからね。

視点グルグルSトリックが出ると、ギャラリーが釘付けだね。その熱い視線を感じながらバンクの浮遊感に酔いしれるのがたまらなくいいねぇ。

次のページはAM4研スペシャルインタビュー

It's Powerful! SEGA AM R&D DEPT. #3 Rush!!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

キーは気持ちよさとカッコよさ

SEGA AM R&D DEPT.#4 SPECIAL INTERVIEW

まさにハードとソフトが最高の状態で噛み合ったと言っても過言ではない「トップスケーター」。ここではハード(筐体)開発の主要メンバーに話をうかがった。

セガAM4研
山田 正之 MASAYUKI YAMADA

「トップスケーター」メカを担当。過去、「バーチャフォーミュラ」や多数のエレメカの設計を担当し今作へ。今回、チームの取りまとめ役でもある。

×

昨年セガへ入社し、「セガスキー・スーパーG」の筐体を手掛けて「トップスケーター」のプロジェクトに参加。主に電気系統を担当。

セガAM4研
浅野 純太 JUNTA ASANO

編集部■では、いきなりですけれど、苦労話からおうかがいしたいんですが。
浅野■今回の「トップスケーター(以下TS)」に関しては、私はプロジェクトに参加する時期が遅くて、煮詰めていく期間がほとんどなかったんですよ。その中で、ああしてくれ、こうしてくれっていうのがイロイロとありまして(笑)。特に慌てたのは、見た目は単純なんですけど、キャビネットの横にランプが付いてますよね。あれは音に合わせてレベルメーターみたいになってるんですけれど、アレをどうしようということになって。最初のアイデアだと、ドラム音に合わせて本当のレベルメーターみたいに動かすという話になってたんですけど、そうなってくると、それ専用のボードが必要になってくるといった話になってきて。ですから、そこが電気的にはいちばん苦労……というか、ドタバタしましたね。
山田■機械関係でいいますと、こういう画面を使ったゲームというのは、ソフトと機械の入力のバランスが少しでもズレると不快な感じがして、面白くなくなるんです。そこを合わせるのが苦労ですね。AOUショー前にやっとバランスが取れてきて、すごく面白くなってきたと実感しましたね。
編集部■筐体を開発するうえで、最も重要視した部分はどこですか?
浅野■山田といっていることが多少重なりますけど、やっぱりプレイして気持ちイイ操作感というのは、画面と筐体との連動になるわけですよね。そのへんがいちばん難しいと思います。今回は電気的な動力というのは何もありませんし。例えば車であったりとか、スキーであったりすると、何かしらのリアクションがあるわけですよ。そのリアクションが画面ときっちり合っていないとおかしいですし、また、計算してリアルな反動があるだけじゃダメなんです。「計算上はこうなんだ」といっても、実際に感じて、リアルさとか気持ちよさがないとダメなんです。そこがやってみないとわからないというところなんですが、そこが難しくもあり、最も重要であると思います。
山田■実際プレイヤーにどういう風にさせたいかということを決めるんです。決めるうえで、完成したイメージがいちばん初めの段階で、どれだけ持てるかということが重要だと思うんですよね。だから何も考えないでやってしまうと、一生懸命やっても、結局変なものになったり、バランスが悪くて気持ち悪いとか、

「トップスケーター」専用キャビネット、完成までの奇跡

ここでは筐体が完成するまでのデザイン画を4段階に分けて紹介しよう。

第1段階 →

筐体というよりはゲームのアイデア的なものが描き込まれた初期デザイン画。

第2段階 →

完成版と比べて、タイトルも違えば雰囲気もまるで異なる第2段階。

第3段階 →

妙にコンパクトになったデザインに注目。再びタイトルも変更になっている。

そういうものになりますよね。
浅野■だから今回の「TS」の筐体も、何回かの結果を経てこの形になっているんですけれど、最初の段階で何をイメージしてやるのかを決めていかないとダメなんですよね。
山田■それがチーム全員でイメージできてないとダメなんです。それにチーム内で意見が統一していないとバラバラになるし、4研内で一致していても、3研と合ってないとダメですし。
浅野■3研も4研もチーム内の意識レベルが高ければ高いほどいいものができるんですよ。
山田■大抵バラバラだけどね（笑）。でもだいたい、面白くなってくるとグッと団結してくる。
編集部■「TS」の筐体部分のテーマはズバリ何でしょう？
山田■すべてにおいて「カッコイイ」ことですね。もしくは「イケてる」。テーマを決めるまでは結構言い合いをしましたよ。
浅野■普遍的なテーマというのは、ギャラリーも含めて盛り上がるというのはありましたよね。見てる人も「おおっカッコイイな」みたいな。
山田■だからゲームをプレイしている人が周りの人に、「オレの姿を見てくれよ」と思えるような感じに持っていきたいなと思ってました。自分がプレイするだけが楽しいのではなくて、自分の姿も見てほしい。ひとつ高いところに立って操作すること自体が最初は恥ずかしいじゃないですか。それで、かなり引くんじゃないかという意見も結構あったんですが、そのへんはあえてトライしてみました。
編集部■開発上で最も面白かった点というのは？
山田■試作機を作ったときに、AOUショーがあったんですよ。普段なら立ちっ放しで僕らは辛いんですけど、この筐体に関しては大勢の人に見てもらいたいという願望が強くて、すごく楽しみでしたね。実際、ショーの当日もデモンストレーションをやってまして、ずっとその場で見ていたい気分になりまして。なんかお祭騒ぎみたいですごく面白かったです。
浅野■作るというレベルでいうと、アイデアから図面化して、図面から起こしていって、組み立てるわけですよね。組立の作業とかはすごく楽しいですね。徹夜をしながら、学園祭とかで自分たちの店を作ってるとか飾ってるとか、なんかそういう雰囲気なんですよ。トンカントンカンとかそういう感じで（笑）。

プロトタイプ1号

倉庫に眠っていた1号機。ボードは木製で、表面にはソニックの絵が手書きで描かれている。これが結構激しく動く。

プロトタイプ2号

プロトタイプ1号で付いていたローラーはカッコ悪いという理由から外された2号機。相変わらずボードは木製だが、動き自体は完成版にだいぶ近いものになっている。見るからに手作りテイストな感じがナイスだ。

プロトタイプ3号

ボードも金属になり、形的にもかなりまともになった3号。ロールバーも付き、完成版に最も近い操作性を誇っていた。

山田■今回はみんな早くゲームをやりたいから早く作ろうという感じになってましたよ。
浅野■そう、早く2台作りたいというのがあって、組み上げてバーンって電源入れたとき「あっ！　音が鳴らないよ～」とかね（笑）。今回、通して見ると、私も山田と一緒なんですよ。ショーの時が一番楽しかった。しかも私はデモンストレーターとしてみんなの前でプレイもしたんですけれど、それがまた気持ちイイんですよ。ギャラリーも大勢いるから余計ですよね。足が震えましたけど（笑）。

格好良くなくちゃダメだったんです

編集部■最後に、この開発期間を振り返ってみていかがですか？
浅野■面白かったです。だからこれからも全員が、いいものにするんだという意識さえあれば、何でもうまくいくできると思います。試作機ができるショー直前のミーティングの時は険悪だったんですけど、初めてソフトとマッチングした時は一変しましたから。3研の菅野でさえビックリしていたし、私自身も最初は面白いという言葉を信用できなかったくらいですから。
山田■私もすごく楽しかったので満足してます。筐体的にはもっとイロイロとやることはあると思いますが、仕事のやり方は良かったと思います。あと、今まではやっぱりソフトのほうが企画して、それに合わせた筐体を作っていくという形だったんですけれど、これからは逆に4研から「こういうのをやろう」と持ちかけて、一緒に作り出せるようにしたいですね。
浅野■最後に世界一うまい男からワンポイントアドバイスを（笑）。重要なのは、まず立ち位置、そして体重のかけ方、つまり重心移動ですね。ボードを自由自在に操作できるようになるまで何度も練習してほしいですね。
編集部■ありがとうございました。
（5月14日・セガAM4研にて収録）

第4段階

OLLIE OVER

タイトルは違うものの、最も完成版に近い形に。色だけは相変わらず違う。

完成！

TOP SKATER

そして完成。オレンジとブラックのイメージカラーは正解といえるだろう。

22603
13804 Points
Triple Front Loop

セガAM3研公認企画

Vol.16

電脳戦機バーチャロン XOVER（仮）

クロスオーバー

This WEEK is Written by 永島収

惨賢スポーツ

元禄３年卯月６日　第365種郵便物不認可　第１版
６月＊＊日（金曜日）毎週金曜日発行
㈱惨賢スポーツ新聞社1997年　第8519725号　不定期刊

惨賢スポーツ新聞社　東京都中央区第13号埋立地沖600ｍ３番11号

いよいよ発売間近、「バーチャロン」本２冊！

この夏の発売を目指して、現在制作が進行していると言われる２冊の「バーチャロン」のムック。攻略本ではなく、あくまで「バーチャロン」の世界観を楽しむものとして、ファンの中にはすでに発売日を待ち望んでいる人も多いに違いあるまい。

これらの内容に関する詳細は、いまだ明かされていないが、１冊はファンを魅了して止まない、あの有井氏のＣＧイラスト集で、そこにはファンが待ち望んでいた〝あるもの〟までもが収録されている、との情報もある。そしてもう１冊が、オペレーション・ムーンゲートを中心にしたバーチャロイドの詳細な背景と、開発スタッフのインタビューや対談などを収録した解説本だ。そしてこの本の中では、本誌に収録された「ライデン物語」の完全版や、これまで明かされていなかった、各バーチャロイドの細かいスペックなどまでもがおさめられているという。

どちらも一見の価値があるので、発売されたあかつきには、ファンならずとも手に取ってみる必要がありそうだ。

これぞまさに、ファンが待ち望んだもの

now printing

ついに語られる、バーチャロイドに隠された数々の真実。単なるゲームではなく、ひとつの作品として制作された「バーチャロン」の全貌とは？

COUNTER POINT 009A

５月28日に発売された、待望のＣＤドラマ「ＣＯＵＮＴＥＲＰＯＩＮＴ　００９Ａ」で活躍している、サルペン（２０７号機）及び黒木大地（２３４号機）が搭乗するライデン。この機体が持つ重量感とストイックな魅力が、さらに増幅されていることがうかがえよう。物語も、そんな「バーチャロン」の世界観を一層楽しめるものとなっているので、この有井氏の手によるＣＧイラストを店頭で見かけたら、即ゲットだ！

1997.5.28 IN STORE

絶賛好評発売中！

PRODUCER&SCRIPT:JURO WATARI
CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI
GRAPHICS&EDITORIAL DESIGN:NOBUTAKA ARII
ORIJINAL C.G MODELING:VIRTUAL-ON WORKS

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON
COUNTERPOINT 009A
EPISODE#16

SEGA AM R&D DEPT.#3
C SEGA ENTERPRISES.LTD.1995

電脳戦機バーチャロン "COUNTERPOINT 009A"　TYCY-5553　¥2,854(TAX IN)

SHOP完全限定予約特典 "VIRTUAL-ON WORKS with 有井伸孝" 制作B2告知ポスター

惨スポ
一銭五厘
(税込み)

反神、好調のウラのウラ
果たして選手に何があった？
野球面

たまごっちゃ援助交際事件
顛末に隠された悲哀
社会面

SEGA AM R&D DEPT.#1 だいなまいと!

SEGA 公認!! AM1研 だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

人気野球ゲームの'97年度版が満を持して登場。ファン待望の新機能満載で早くも話題騒然。夏はやっぱりバットで野球ッ!

ダイナマイトベースボール97

●セガ
●好評稼働中
●MODEL2基板

バットスイッチの憎いヤツがパワーアップして帰ってきた!

フルポリゴンの選手達が画面狭しと活躍するプロ野球ゲーム「ダイナマイトベースボール」の続編が登場するぞ。97の名前に恥じず、選手データーは97年最新のモノを使用。もちろん前作で直感的な操作が好評を得たバットスイッチも健在だ。知らない人のために解説しておくと、バットスイッチとはコンパネ上に小さなバットが付いていて、それを弾くことで打撃や投球を行うというもの。某野球盤のように、リアルな感覚が体感できるのだ。そのほか、画面のクォリティアップや、コマンド操作によるスーパープレイなど数々の新フィーチャーが搭載され、プレイも一層アツいものになっているぞ。

よりリアルに!

IBMBISの協力による97年度最新データを使用。選手の調子や投手ゲーム中の投球数をリアルタイムに表示するなど前作以上に詳しいデータが表示される。操作関係も強化され、ハーフスイングが可能となってるぞ。

クロスプレイ時のカメラワークも強化。テレビ中継さながらの演出で雰囲気もバツグン!

バッターアウト

モデリング、テクスチャーともに新規作成。選手のモーションも数も大幅増加し、顔の表情のバリエーションも増えているぞ!

より美しく!

1から描き直されたグラフィックはかなりリアル。変化する選手の表情やモーションも秒間60フレームの滑らかさで表現。

ストレート 125km/h

From STAFF

「うーん、いわゆる発破、つまりダイナマイトですか、この野球ゲームの97年度版なんですね。いわゆる選手の能力値ですか、これもIBMBISのデータを参照し、より現実感、うーん、ひとつのリアリティですか、表現しました。また、便利なコマンドも用意しましたので、積極的、いわゆるアグレッシブにですか、活用してほしいです。はい」
(長○監督談)

よりダイナマイトに!

当然ながら対戦プレイも用意。さらに、コマンド入力によりバントシフトや前進守備、ヒットエンドランなどの作戦指示を出すコマンド入力機能を搭載。相手との駆け引きが楽しめ、より対戦がアツくなった!

コマンドを入力せよ!!

ボタンを連打することで、ダイビングキャッチやヘッドスライディングなどのスーパープレイも飛び出す。好プレイにはショートリプレイも。

操作4 放すと、打ちます
操作4 球種を入力します

次号で詳細続報を掲載!

裏技 a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

あの一族が未来で再び激突!
異色なキャラが人気のグルーヴ オン ファイトのボスキャラ必殺技コマンド完全版だ。
この強さを自分の指で実感しよう!

イラスト／Jerry

下級生の裏技をお待ちかねのキミ。いたいけなお子様達のためにもう少し辛抱してくれよな。

GROOVE ON FIGHT

禁断の必殺技で爽快ファイト。使いすぎて友達無くすなよ

1級

編集部提供

ボスキャラの出し方は前号で紹介した通り、最初から使えるキャラクターですべてのエンディングを見ること。キャラクター選択で3人のキャラクターが増えている。他のキャラと同じくピンチクラッシャー(技表ではPC)やコンボ技も使え、かなりの強敵。CPUで苦戦させられた人はかなり多いはずだ。

デミアン=シェイド

ゲルトハイマーの従者デミアン。怪しげな動きが多い彼だが、飛び道具などの性能は良いぞ。

ストレス シュート

3人の部下が一斉攻撃。かなりのヒット数が出るピンチクラッシャー。

ハレイ マジック

拳を炎に包んで上空へ飛び上がる。見た目は定番の必殺技。

ローズ フラッシュ

バラを飛ばして攻撃。ボタンによって投げる本数が変化。

ポイズン ソーン

飛び蹴り2発の後のボディアタック。精神ダメージは相当なもの。

ハレイ マジック	↓↙←+P
ローズ フラッシュ	←ため→P
デミアン ボディアタック	←ため→K
ストレスシュート(PC)	↓↓K
(コンボ技)	↓↙←弱K、↓↙←強K、
ポイズンソーン	↓↙←回

ブリストル=ウェラー(変身前)

豪血寺一族を乗っ取り世界征服をしようと企む男。足技主体で技の威力がかなり高い。

ブラッディ エグゼキューション

銃で相手に数発攻撃する。格闘ゲームではかなり反則技。

キラー マンティス

相手を蹴り上げた足を、再び後頭部に叩き付ける。

ハンティング マンティス

空中で蹴りを出しながら相手に突進し、ふっ飛ばす。

ウィナーズ ストライク

相手に蹴りを2発叩き込み、空中に浮かせて銃で攻撃する。

シングル ショット	↓↘→K
キラー マンティス	→↓↘K
ハンティング マンティス	↓↙←K
(PC)ブラッディエグゼキューション	↓↓K
(コンボ技)	↓↙←弱P、↓↙←強P、
ウィナーズ ストライク	↓↙←ご

ブリストル=ウェラー(変身後)

ブリストルの真の姿。魔物を召喚して必殺技を繰り出す。見た目にも異色な技が多い。

フライストーム ベルゼブブ

ハエを飛ばして相手の動きを封じ、大ダメージの攻撃を仕掛ける

アモン フレイム

何体ものピクシーを飛ばして攻撃させ、ダメージを与える。

ピクシーズ ラッシュ

馬の後ろ足で数発蹴り上げる。3発とも見た目にはほとんど変わらない。

ヘルズ ゲート

飛び蹴り2発の後のボディアタック。精神ダメージは相当なもの。

レオナルド ウェーブ	↓↘→K
アモン フレイム	↓↙←K
ピクシーズ ラッシュ	↓↘→P
ガープス アッパー	→↓↘P
(PC)フライストーム ベルゼブブ	↓↓K
(コンボ技)	↓↙←弱P、↓↙←強P、
ヘルズ ゲート	↓↙←ご

*コマンドはすべてキャラクターが右向きのときのもの。P=パンチ、K=キック、ご=ごっつい攻撃、回=回り込み攻撃

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

SEGA SATURN SOFT REVIEW

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

6月7日〜6月13日

そろそろ梅雨の季節。じっくり腰をすえてプレイするのもいいかもね。おなじみ週刊ソフトレビュー、いってみよう!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子 ●青山ようこ ●出口かおり ●鈴木あつこ ●稲垣美緒

きっちり3時間ごとミルクをほしがる我が息子。おかげで2カ月たった今、彼の体重は出産時の倍以上に。それってお前、ヤバくないかい？　(かおり)

Game Mania Group ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ ●居酒屋 ●ガイア佐伯 ●明石家サンマン ●MAN次郎

机、椅子、空気清浄器にパソコン機器と買い物づくしなこの頃。次はネットサーフィン準備だぜ！　とかいってこの調子だと来月あたり地獄？(明石家)

Guest Game Writers ゲストライターズ 構成員
●TETSU ●リアル鈴木 ●網島不二屋 ●ジャムおじさん ●高坂亮一／他

AM1研のホームページ「挺身過激団爆組通信」が激オモ。疲れた頭にズキューンとくる超絶ブチ切れセンスに脱帽だ。でもなぜページマップにないの!?(TETSU)

発売予定ソフト

インパクト レーシング

6月6日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	5.0

●ココナッツジャパンエンターテイメント
●6,800円(全年齢推奨)
●SHT+RAC(シューティングレース)
●無限コンティニュー制
●1人用

ジャマする敵をなぎ倒せ!
RACのスピード感とSHTの爽快感、両者の面白さをミックスした激突SHTレースが登場！

個性豊かな5台から、自分のマシンを選ぼう。

Vol.16 61Pへ

演出がもう一歩ってとこですか?

最初の数回は楽しいんだけど、何しろ地味すぎて、イマイチ燃えない。コースも地味、車も地味。バリバリ破壊するゲームならもう少し奇抜な演出がほしかったかも。ゲーム本編はコツさえ覚えてしまえばクリアは楽。ただ、必要なアイテムが出やすくなっていたり、ゴール直前でタイムオーバーになっても敵車に追突してもらえばゴールできてしまったりと、親切過ぎるところも多い。そのくせPS版には入っている、アイテム取ったときの音声が効果音のみになっているのは困りモノ。何のアイテム取ったか解らないじゃん。(あつこ)

6

何だか地味ッスね

グラフィックはキレイで、スピード感もそこそこあるのだが、1度に多くのことをやろうとしていて、コケている感じがする。また、コースの走りにくさがそれを倍増させているようだし。あと、ゲームオーバーになる条件が、2通りあるのも厳しい。でも、これは最初に選択するマシンによって、どっちでやられやすいかがわかれるので、それに対応した操作をすればいいだろう。個人的には、もう少しタイムを長くしてもらうか、敵の妨害が減ってくれれば、とっつきがよくなると思った。ちとツラめだね。(MAN次郎)

4

単純主義か?手抜きか?

いにしえの「マッハライダー」を思わせるシューティングゲーム（オレはそう思った）。制限があるとはいえ、撃ちまくって破壊する爽快感はかなりいい感じ。単純な面白さにしばらくハマっていたが……、このパターンが延々と最終面まで続くのはどうだろう。コースも使い回し、敵車の種類も決まっている。飽きるよ、これは。ハデな演出が、もう1つ2つあればもう少し楽しめるとは思うのだが。どうせなら「ワイプアウト」ぐらいの演出主義でいってもらいたいものだ。前後に攻撃できるアイデアなどは結構いいんだけどねぇ。(TETSU)

5

ウエルカムハウス

6月13日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	6.0

●イマジニア
●6,800円(全年齢推奨)
●ADV(ポリゴンカートゥーン)
●バックアップ(1コ・88ブロック)
●1人用

アメリカ産ギャグが満載!
ポリゴンで描かれた世界で繰り広げられるコミカルなADV。ギャグの"お約束"が満載!?

これで君もりっぱなアメリカンジョーカーに!?

Vol.15 54Pへ

理想が現実になると案外……

「ゲームオーバーがないなんて、まるで夢のよう!」なんて思ったけど、これが案外クセモノ。難易度もそれほど高くないので、どんな人でも根気よくプレイすればクリアできるはず。なのに、不思議なものでゲームオーバーがないとなると、どうも集中力が発揮できないし、私お得意の"キャラクターへの愛"で頑張ろうにも、クセのなさすぎるキャラには、どうも愛を注げない。ゲームにすら達成感だの愛だのと、いろんなものを求めてしまう日本人には物足りないのかもと、いいつつもついやっちゃうのも日本人？(ようこ)

7

お使いゲーだけど,つい……

なんかこう、アメリカンほのぼの漫画的な雰囲気が漂うゲームですな。大げさで白々しいリアクションあり、典型的漫画表現あり、で。腹を抱えて笑う場面なんかないし、かなりわかりやすいお使いゲーだから、魅力的とはいえんかも。でも、ついつい先が見たくて、次の部屋に行ったらやめよう……とか思いつつ、結局エンディングまでプレイしちまったり。なんつーか、正解がぼんやりとわかってるパズルを組み立てていくような、中途半端な楽しさがありますな。悪くないけど、眼球突出級の面白みも少ない。んー、微妙。(居酒屋)

6

いわゆるアドベンチャー

まず、お使いシナリオやら、迷路やらプレイさせられてる点が気になった。もっと自由に探索してみたい気がしたが、初心者のことを考えるとこれでいいのかも。また、出てくるギャグも少々寒いうえ、自分が笑われているような気がして、ちょっとブルーになってしまった。ゲームは主人公に感情移入するものだから、間抜けな行動を取られるとガッカリする。ドアを開ける、カギを使う、ジャンプするなど、操作については特にストレスは感じなかった。新ジャンル開拓意欲は買うが、ゲームとして見るとチグハグな印象。(網島)

5

発売予定ソフト｜女性ユーザーズ｜ハイローラーズ｜ゲストライターズ

太平洋の嵐2　疾風の艨艟

6月13日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.66

- ●イマジニア
- ●6,800円（全年齢推奨）
- ●SLG（戦略シミュレーション）
- ●バックアップ（1コ・460ブロック）
- ●1人用
- ●初回限定プレミアムボックス（2枚組／7,800円）

設定で難易度が変更。初心者にもやさしい？

あの敗北を防ぐことは可能か？
パソコンで人気のあるウォーSLG。サターン版では新たに各兵器の3DCGが追加された。

Vol.18　120Pへ

女性ユーザーズ：兵器事典は見応えアリ

史実重視のターン制シミュレーションって難しくなりがちだけど、これはわりと親切設計。もちろんコマンドは大量だけど、だからといってマニュアル必須の作りじゃなく、初心者がいきなりプレイしてもなんとかなるのはいい。また、シナリオ概要を詳しく説明してくれるのにも好感触。ただマップが細々してて見づらく、また根拠地選択もお世辞にも快適とはいえないのはツラい。まあ「通」な人なら根拠地名も兵器もバッチリ把握してるからいいのか。そうそう、天気をOFFにしないと飛行機ガンガン墜落しちゃうのには笑えた。（かおり）

7

ハイローラーズ：なつかしいけど地味だね

もう骨がゴリゴリいうような本格派シミュレーションですわ。この手のゲームの宿命として、画面中が漢字で埋まってしまうのはしょうがないかな、と思うわけですが、見てると目が痛いです。マップ画面も拠点が多すぎ。でも、アップにすると少なすぎ。このゲームだけが悪いというわけではないですが、なんとか解決法を探ってほしいかなと。あと、インタフェースの改善だけで、グッと間口が広がると思います。あくまでサターンはコンシューマ機であって、パソコンではない。そのへんをくみ取っていただければ……。（ガイア）

6

ゲストライターズ：緊迫感は十分味わえます

太平洋戦争を題材にしたシミュレーションは数多くある。しかし、当時の戦況を忠実に再現するという点で、本作の右に出るものはない。映像面でも、戦闘の演出など、プレイヤーを飽きさせない配慮が随所にされていて好感が持てる。しかし、基本的にシミュレーション初心者にはかなりつらいゲームであるのも事実だ。例えば、同じターン内に複数発生する戦闘。適切な対応をしないと、たとえ優勢だったとしても、戦況は簡単に悪化する。一瞬後には何が起こるかわからない戦場の緊迫。そんな緊迫感を楽しみたいユーザーにはぜひ遊んでほしい。（河野）

7

超時空要塞マクロス　～愛・おぼえていますか～

6月20日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 7.66

- ●バンダイビジュアル
- ●6,800円（全年齢推奨・2枚組）
- ●SHT（横スクロールシューティング）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用

オリジナルアニメも多数用意。全11面。

デカルチャー!!
映画版「マクロス」を題材にした初のシューティング。板野サーカスも再現。ファン必見。

Vol.20　102Pへ

女性ユーザーズ：もう1度映画も見てみたい

最初の印象は「懐かしい」。マクロス世代としては嬉しい限りの内容です。描き下ろしの部分に力が入ってて、特に最終面はファン感涙もの。ゲーム内での演出も無理ないし、細かいところでアッと思わせるところもある。シューティングとしては難しい部類だけど、難易度が変えられるので大丈夫。ただ、物語重視なのでゲーム中の強制イベントが長く、コンティニューを繰り返すと多少うざったいかも。あと物語だけど、初めての人にはちょっと要約しすぎてる気がします。プレイ後に元の映画を見たくなるゲームだね。（美緒）

8

ハイローラーズ：ミサイルはいい、けどね……

ストーリームービー＋シューティングの手法は、さすがにもうこなれている感のあるバンダイグループ。さすがですな。トゥルーモーションの威力もあって、映画追体験ソフトとしては、なかなかまとまっていると思うっス。ミサイルの飛び方を見ていると、開発者のこだわりが伝わってこようというものです。でも、シューティングとしては、全般的に作業っぽいプレイ感が気になります。ミサイル強いから工夫する必要もないし、弾避けに命をかけるほどでもないし……。エネミーの動きに仕掛けがほしかったかなと。（ガイア）

7

ゲストライターズ：これぞ「愛・おぼえていますか」完全版

ズバリ。これは実にいいです。ゲームオリジナルのシナリオが原作のストーリーに見事にマッチしていて、1本の映像作品として楽しめます。シューティング部分もなかなかのデキ。ミサイルの弾道が板野サーカスしているのはもう感涙モノです。「愛・おぼえていますか」をはじめとするBGMに、劇中の曲が使われていることも見逃せません。しいて難を挙げれば、従来のマクロス2Dシューティングと同様、ガウォークだけで進むのがラクだということ。まあ、ゲーム全体の完成度を考えれば、ささいなことですね。（グババ）

8

編集部総評

今回は好みがけっこうわかれる作品が多く、ちょっと1本、という感じではないかな。次回から徐々に増ページ。必見。

ファン専用だけど、手に入れておきたい「マクロス」がイチオシ。「ウェルカム」も意外に新鮮なプレイ感でいいかも。（あつこ）

買っても買わんでもよさげ。ビッグテイストを満喫したいなら「ウエルカムハウス」、軍事マニアは「太平洋～」でテント張っとけ！（居）

マクロスはムービーもキレイでオススメ。「太平洋～」は玄人向け。「ウェル～」は初心者に。「インパクト～」は飽きやすいかも。（編島）

新着ソフトチェーック!!

今回は競馬ファン必携？の勝馬予想ソフトと、往年の名作シューティングの豪華3本パックを紹介。前者は思わず携帯型サターンを欲しくなってしまう？

ダービーアナリスト

5月30日発売

使用サンプルの完成度 100%

- ●メディアエンターテイメント
- ●6,800円（18歳以上推奨）
- ●ETC（中央競馬専用大穴馬券的中予想ソフト）
- ●バックアップ（17コ・9ブロック）
- ●1人用

173％の回収率を誇る!?中央競馬専門の予想ソフトがサターンにも登場。

パソコン版でヒットした中央競馬専用予想ソフトを完全移植。パソコン版と同内容の予想を、より安価なサターン版で見ることができる。肝心の予想は、本線予想6点と穴馬予想6点の2通りだけど、とにかくすごい穴狙いなのが驚かされる。とくに穴馬予想のほうは、的中すれば100倍、200倍は当たり前の世界。予想の際に入力するデータは、レースの条件や出走馬の前3走の着順・人気・タイムなどで、項目はさほど多くない。操作も複雑ではないけど、さすがにフルゲートのレースデータを入力すると疲れるなあ。（KM）

沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス

6月19日発売

使用サンプルの完成度 100%

- ●コナミ
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（シューティング）
- ●無限コンティニュー制（沙羅曼蛇2のみ）
- ●1人～2人用（協力）

当時ゲーマー達を魅了した名作が今、蘇る！　3タイトルをカップリング。

シューティングでは珍しい縦、横スクロールと切り替わるステージ構成、そして2人同時プレイ、あるいは迫力のグラフィックなどで一世を風靡した「沙羅曼蛇」と、その続編である「沙羅曼蛇2」をカップリング。さらに、「沙羅曼蛇」のマイナーチェンジ版「ライフフォース」を収録、というのはファン心理をくすぐってくれるものがあるだろう。アーケード版からの忠実な移植ということで、当時の攻略法がそのまま使えるというのはもちろん、裏ワザや処理落ちまでも再現。なかなかニクい演出がなされている。（村山）

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A・RPG…アクションロールプレイング／S・RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
6月	6日	サイバードール 復刻版	3,900円	アイマックス	RPG	
	6日	インパクト レーシング	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SHT+RAC	
	6日	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
	6日	ゲーム天国　極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	6日	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	SHT	②
	13日	ウェルカムハウス	6,800円	イマジニア	ADV	
	13日	太平洋の嵐2 疾風の艨艟	6,800円	イマジニア	SLG	
	13日	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	②
	19日	沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス(仮称)	5,800円	コナミ	SHT	
	20日	サクラ大戦　限定復刻版	8,800円	セガ	ADV	
	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	RAC	ハンドル、マルチ
	20日	ソニック　ジャム	4,800円	セガ	ACT	
	20日	デカスリート(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルチ
	20日	NiGHTS(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	マルコン
	20日	Dの食卓(セガサターンコレクション)	2,800円	アクレイムジャパン	MOV	②
	20日	AI囲碁サターン版	6,800円	アスキーサムシンググッド	TAB	
	20日	真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション)	2,800円	アトラス	RPG	
	20日	PGA TOUR 97	5,800円	EAV	SPT	
	20日	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
	20日	ぷよぷよ通(セガサターンコレクション)	2,800円	コンパイル	PUZ	
	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	3,000円	Sada Soft	ETC	
	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	RPG	
	20日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	わくわく7(拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
	20日	マジカルドロップIII～とれたて増刊号～	5,800円	データイースト	PUZ	
	20日	デジタルアンジュ-電脳天使SS-	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	20日	サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)	2,800円	ハドソン	ACT	マルチ
	20日	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(セガサターンコレクション)	2,800円	バンダイ	ACT	
	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	育成SLG	
	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアリング	RAC+SHT	
	27日	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	②
	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	5,800円	アスミック	SPT	
	27日	クライムウェーブ	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	RAC+SHT	
	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	
	27日	大戦略 -STRONG STYLE-	6,800円	OZクラブ	SLG	
	27日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	6,800円	角川書店	RPG	ムービーカード必須
	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	5,800円	カプコン	QIZ	
	27日	提督の決断III	9,800円	光栄	SLG	
	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	3,000円	Sada Soft	ETC	
	27日	GAME-WARE Vol.5	2,980円	ゼネラル・エンタテインメント	ETC	
	27日	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	27日	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	14,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	27日	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	12,800円	徳間書店インターメディア	ツール	
	27日	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	5,800円	ナグザット	SPT	
	27日	BREAK POINT	6,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	27日	WILLY WOMBAT	5,800円	ハドソン	ACT	
	27日	政界立志伝～よい国・よい政治～	5,300円	BMGジャパン	TAB	
	27日	マスディストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン／NMS	ACT	
	27日	はるかぜ戦隊Vフォース	5,800円	ビング	SLG	③
	27日	紫炎龍	5,800円	童	SHT	
	27日	羅媚斗（RABBIT）	未定	EAV	格闘ACT	
	下旬	ムーンクレイドル	6,800円	パック・イン・ソフト		③
7月	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト	5,800円	セガ	格闘ACT	RAM
	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<拡張RAM同梱版>	7,800円	セガ	格闘ACT	RAM
	4日	だいすき♡	6,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	10日	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春	4,800円	コナミ	ADV	マウス
	11日	アルバムクラブ～胸キュンセントフォーリア女学院～	6,800円	ソシエッタ代官山	ETC	
	11日	ドゥーム	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	11日	BULK SLASH	未定	ハドソン	3D・SHT	
	18日	マーヴル・スーパーヒーローズ	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	18日	サイドポケット3	5,800円	データイースト	TAB	
	18日	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	18日	悠久幻想曲	5,800円	メディアワークス	育成RPG	
	18日	リアルサウンド～風のリグレット～	6,400円	WARP	ADV	③
	24日	冒険活劇モノモノ	5,800円	翔泳社	RPG	
	24日	サターンミュージックスクール	8,800円	WAKA	SLG&DTM	
	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	6,800円	セガ	SHT	銃、マウス
	25日	出動！ミニスカポリス（通常版）	4,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	出動！ミニスカポリス（初回限定版）	6,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	スレイヤーズ　ろいやる	6,300円	角川書店	S・RPG	
	25日	バイオ ハザード（仮称）	5,800円	カプコン	ETC	
	25日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	25日	ルパン三世　クロニクル	5,800円	Spike	ETC	
	25日	ラストブロンクス	6,800円	セガ	格闘ACT	②
	25日	スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	RPG	
	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実"	5,800円	レイ・アップ	デジコミ	
	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
	上旬	エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	上旬	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
	中旬	パチスロ完全攻略（仮称）	未定	日本シスコン	TAB	
	下旬	プリルラ	4,800円	エクシング	ACT	
	下旬	DX人生ゲームII	5,800円	タカラ	TAB	マルチ
	下旬	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
	未定	同級生2	7,900円	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	NHL98	5,800円	EAV	SPT	
	未定	セガサターン用ワープロセット（デジタルカメラ対応版）	36,800円	光栄	周辺	
	未定	セガサターン用ワープロ・アップグレードキット（デジタルカメラ対応版）	19,800円	光栄	周辺	
	未定	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	5,800円	トンキンハウス	ADV	
	未定	ラングリッサーⅣ＜通常版＞	5,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	ラングリッサーⅣ＜スペシャル版＞	6,800円	メサイヤ	SLG	
	未定	桃太郎道中記	未定	ハドソン	TAB	
8月	1日	ロックマンX4	5,800円	カプコン	ACT	
	1日	GO III Professional　対局囲碁	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	7日	南方珀堂登場	5,800円	アトラス	ADV	
	7日	ファイナリスト	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	SHT	
	7日	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
	7日	テラクレスタ3D	6,800円	日本物産	SHT	初回限定版CDつき
	7日	メックウォリア2	5,800円	バンダイビジュアル/アクティビジョン	SHT	
	8日	天下制覇	6,800円	イマジニア	SLG	
	8日	ぱにっくちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	8日	ぱにっくちゃん－初回限定キャラクターBOX－	7,800円	イマジニア	ADV	
	8日	WHIZZ（ウィズ）	5,800円	ビー・ファクトリー	ACT	
	8日	VIRUS（ウイルス）	未定	ハドソン	ADV	③
	8日	古伝降霊術　百物語	未定	ハドソン	ETC	
	上旬	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	⑧
	上旬	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	
	下旬	ワンダー3	5,800円	エクシング	バラエティ	
	未定	スコーチャー	5,800円	アクレイムジャパン	RAC	マルチ
	未定	デザエモン2（DEZA 2）	5,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	未定	デザエモン2（DEZA 2）<初回限定マウスつきパック>	7,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	未定	ガンフロンティア	4,800円	エクシング	SHT	
	未定	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!～	6,800円	NECインターチャネル	ADV	
	未定	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	3,000円	Sada Soft	ETC	
	未定	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
	未定	恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	5,800円	バンダイビジュアル	SLG	
	未定	ダークシード2	5,800円	ビー・ファクトリー	ADV	
	未定	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	未定	Lyceene ぱずらん PUZZLE LAND	未定	ダイキ	PUZ	
9月	11日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	未定	KAZe	TAB	
	26日	仙窟活龍大戦 カオスシード	5,800円	ネバーランドカンパニー	SLG	
	未定	★マネーアイドル・エクスチェンジャー	5,800円	アテナ	PUZ	
	未定	エルフを狩るモノたち－花札編－	6,800円	アトラス	TAB	
	未定	★RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②

NEW SOFT

SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	未定	イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称）	4,800円	エクシング	ACT	
	未定	エドワード・ランディ	4,800円	エクシング	ACT	
	未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
	未定	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	5,800円	バンプレスト	SHT	
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
	未定	Tactical Fighter	未定	メディアリング	育成SLG	
10月	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
11月	未定	★デビルサマナー　ソウルハッカーズ	5,800円	アトラス	RPG	②
	未定	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
	未定	ファルコムクラシックス（限定2枚組）	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
12月	12日	マリア（仮称）	6,800円	アクセラ	ADV	
	未定	速攻生徒会（仮称）	5,800円	バンプレスト	格闘ACT	
	未定	★SuperGT24h	未定	ジャレコ	RAC	
夏	未定	音楽ツクール2かなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
	未定	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスク講談社	ADV	②
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	黒の断章	6,300円	OZクラブ	ADV	18推
	未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	KSS	格闘ACT	
	未定	ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2	3,800円	Sada Soft	ETC	
	未定	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
	未定	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	未定	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	未定	ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
	未定	激突甲子園	5,800円	魔法	SPT	
	未定	海辺でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	未定	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2	未定	セガ	SLG	
	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	未定	コナミ	PUZ	
	未定	DESIRE ～背徳の螺旋～	未定	シーズウェア/イマジニア	ADV	18推
	未定	Tactics Formula One	未定	セガ/ザ・マンブリーズ	TAB	マルチ
	未定	My Dream～オンエアが待てなくて～	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）	未定	バンダイ	ADV	
	未定	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	未定	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
秋	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
	未定	ゼルドナーシルド	7,800円	セガ／光栄	S·RPG	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	未定	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定	ティンクルスタースプライツ	未定	ADK	SHT	
	未定	七ツ風の島物語	未定	エニックス	ADV	
	未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	きゃんきゃんバニー・エクストラ	未定	キッド	ADV	
	未定	ソロ・クライシス	未定	クインテット	SLG	
	未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ETC	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
	未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア（仮称）	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	AZEL －パンツァードラグーンRPG－（仮称）	未定	セガ	RPG	
	未定	CULDCEPT	未定	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ
	未定	モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ	未定	ダイキ	SLG	
	未定	デッド　オア　アライブ	未定	テクモ	格闘ACT	
	未定	R?MJ（仮称）	未定	バンダイ	ADV	
	未定	雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定	レイヤーセクションII	未定	メディアクエスト	SHT	
冬	未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
97年内	未定	Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
	未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	5,800円	ジャレコ	ACT	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A·RPG	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT	
	未定	センチメンタル・グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	モトクロス（仮称）	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
97年内	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	BAROQUE（バロック）	未定	スティング	RPG	
	未定	ジュンクラシック（仮称）	未定	T&Eソフト	ゴルフ	
	未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A·RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	未定	ウィザードリィネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
来春	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）	未定	コナミ	ADV	
発売日未定	未定	All Star Baseball	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	キリングタイム	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	BATTLE SPORT	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
	未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	
	未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
	未定	超フラッピー	5,800円	デービーソフト	ACT+PUZ	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
	未定	マリカ～真実の世界～	5,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	18推
	未定	魔法学園ルナ！	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	NHL Breakaway	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
	未定	あすか120% リミテッド BURNING Fest	未定	アスク講談社	格闘ACT	
	未定	★悪魔全書II（仮称）	未定	アトラス	ETC	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	サムライスピリッツ天草降臨	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	RAM
	未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S·RPG	18推
	未定	プリズムコート（仮称）	未定	FPS	育成SLG	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲームアーツ	RPG	
	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン	未定	カプコン	ADV	③
	未定	ストリートファイターコレクション（仮称）	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
	未定	GUNGRIFFON II（仮称）	未定	ゲームアーツ	SHT	
	未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	②
	未定	バーチャパーク｀THE FISH´	未定	光栄	ETC	
	未定	ヴァンダルハーツ～失われた文明	未定	コナミ	RPG	
	未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A·SHT	
	未定	実況パワフルプロ野球'97（仮称）	未定	コナミ	SPT	
	未定	ときめきミュージックCD2（仮称）	未定	コナミ	ETC	
	未定	リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック	未定	コナミ	SHT	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん！ with シェイプUP ガール（仮称）	未定	J・ウィング	ETC	
	未定	現代大戦略　Strikes（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
	未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	ソフトオフィス	SLG	
	未定	TILK～青い海から来た少女～（仮称）	未定	TGL	S·RPG	
	未定	サンダーフォースV	未定	テクノソフト	SHT	
	未定	東京幻夢大学（仮称）	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
	未定	VR麻雀（仮称）	未定	日本物産	TAB	
	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	金田一少年の事件簿SS（仮称）	未定	ハドソン	ADV	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A·PUZ	
	未定	ダンジョンマスター（仮称）	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
	未定	バブルシンフォニー	未定	ビング	PUZ	
	未定	NOON（ヌーン）	未定	マイクロキャビン	A・PUZ	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

ゲームとアートの微妙な関係

ボーッとしている時って、本当にボーッとしてますか？
何も考えていないような時ほど、頭は回転しているのかもしれませんね。

第18回　空白は空白にあらず

作品18
「首都高バトル'97」
イマジニア
1997.2.28.
5,800円/RAC

この連載を機会に、毎週いろいろなゲームをやっている。でも、もともとハマッていたゲームはといえば、実はゴルフやレースものだ。いかにもおじさんの趣味、という感じだが、ゴルフや自動車そのものが好きなわけではない。車の運転は嫌いではないが、それとゲームは別の話だ。

ゴルフやレースのゲームが好きなのは、それが短い時間で終わるからだ。ＲＰＧなど、ときには数10時間もかかる。そういうゲームだと、10分、30分という細切れの時間では「ゲームをやった」という気分になれない。１時間、２時間と経過して、はじめてノッてくる。だから忙しい日は、そういうゲームに手をつけるわけにはいかないのだ。

でもゴルフやレースものは、30分もかからずに１回のゲームが終わる。だから忙しくても「１回だけ」と思いながら、思わずゲーム機のスイッチを入れてしまう。もちろん始めれば「あと１回」とか「これで最後」と思いつつ何回も遊んでしまう。結局、ＲＰＧをやってもいいくらいの時間を費やしてしまう。ゴルフやレースゲームには、そういう魔力がある。

「首都高バトル'97」も、一度始めるとなかなか終えられない。ぼくのテクニックのせいもあるが、「負けて」ばかりいる。そうなるとまた、今度こそ、と続けてしまう。

こういうタイプのゲームは、くり返すことで上達するが「何もやらない」うちにテクニックが向上していたりもする。たとえば２日ぶりにゲームをやってみると、前の時よりも上手くなっている。

これはスポーツ全般に言えることでもあるらしい。水泳や自転車乗りを始めたばかりの頃は、うまくいかない。しかし時間をおいてくり返すうちに上達する。上手くなるには「何もやらない」時間が必要らしい。それは、何もやらないことによって余分なことを忘れ、技がすっきりするからなのかもしれない。

編「これ競輪ですよね？」
フ「自転車＋レース＝競輪と」
編「し、しかし……」

レースゲームでもそうだ。こうやって原稿を書いている間にも、テクニックがうまくなっているのかと思うとうれしくなる。よくゲーム歴何年とかいう言い方がされる、ゲーム歴でなくても何でもいいが、そのような「始めてから何年か」ということは、たしかに意味がある。たとえ間にブランクがあっても、その間に上達してもいるのだから。

ところでこの「首都高バトル'97」だが、レースゲームとしてだけでなく、ぼくにとっての「個人的な思い」をくすぐられるゲームだった。別にぼくが首都高でならした元暴走族、というわけではない。

ぼくは４月に東京を離れ、熱海の森のなかの家に引っ越したばかりだ。東京湾岸に建つマンションの14階の部屋から、庭に野生のサルがくるような山に移ったのだ。そんな田舎の家でこのゲームをやっていると、画面に映し出される風景に郷愁をそそられる。都市の夜景が懐かしくなる。

ぼくはいつも走っていた湾岸のコースを選んだ。この橋はレインボーブリッジだ、これは鶴見つばさ橋だ、横浜ベイブリッジではないか、と遠い昔の思い出に浸るように風景に見入る。でもこのコースだと途中に料金所があるはずだが、などと現実的なことも考える。

それに、ぼくはつい最近、車を買ったばかりでもある。ローバー・ディスカバリーという四駆で、今日も箱根の高原を走ってきた。そして家に帰って「首都高バトル'97」をする。

そうだ、明日は東京に行く用事がある。また東京の高速道路を走ってみたい、と思う。今度はトラックを追い抜こうとか、150キロは出してみよう、などという思いが頭をよぎる。

でもこれって、ゲームで現実と虚構の境がわからなくなる、という危ない パターンではないか……。

やはり明日は、電車で東京に行くことにしよう。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。大学院在学中に２冊の著書を発表。うち１冊は養老孟司との共著『解剖の時間』(哲学書房)。最新刊は『生命の記憶』(PHP)。

週刊布施アカデミア
「オリバー・サックスの医学エッセイ、読んだ？」など、博士との気楽な会話まで楽しめる「電脳・布施アカデミア」。ここはインターネットにある仮想研究所。日常、ふと気付いたこと、キミの考えを発表してみては？ URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia。

PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

5月16.23日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
千葉県・杉本卓央、秋田県・溝口潤一、神奈川県・吉岡聖一、大阪府・森田隆之、岐阜県・山田英人、山形県・野田将之、埼玉県・中川忍、静岡県・山本一郎、茨城県・藤原幸則、宮城県・栗林勲、静岡県・小池寧、三重県・関口哲也、愛知県・五嶋学、群馬県・新田美穂、大阪府・寺原実、京都府・黒田恭範、大阪府・米倉俊輔、茨城県・春川重信、神奈川県・杉山順、埼玉県・松下和弥

②「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression Bible」（4名）
愛知県・等々力好美、福岡県・重光聡憲、愛知県・和合靖生、岡山県・土山宣幸

③「ストリートファイターⅢ」シークレットファイル（2名）
青森県・大森一輝、長野県・島野春喜

④「スレイヤーズろいやる」ポスター（10名）
愛知県・杉浦浩二、長野県・中澤賢司、千葉県・長尾達也、広島県・野谷昌男、奈良県・原田恒一、愛知県・出口賢次、山口県・山縣司、兵庫県・赤松一哉、東京都・渡辺英樹、岐阜県・宮崎佳貴

⑤「ファーランドストーリー～破亡の舞」ソフト（3名）
三重県・近藤淳、鳥取県・和湯武士、埼玉県・竹内壬子

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子 山本宗太／**編集協力** ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 伊藤政明 八板孝夫／**ライター** 佐々木功一 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 修羅騎士鷹 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 永島 收 内田 聡／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 都留英一 弘中 隆 松永和章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** ケイズグラフィック 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 峯尾咲紀子／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

次号、特集は〝ゲーム業界お宝探偵団〟。ゲーム関連のレア・グッズをサタマガの情報網を駆使して一挙に掲載！ 新作タイトルも、スーパーロボット大戦F、シルエットミラージュなどなど注目作満載。そして、表紙は、同級生2。来週の金曜もお見のがしなく！

セガサターンマガジン6月27日号は
6月13日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは6月20日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.24の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年6月20日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「Jリーグ GO GO GOAL！」ソフト●3名

発売中／提供：テクモ

'97シーズンに活躍する272名の実在選手のデータがうれしいね。ワールドカップ目指してがんばろう!?

4「サクラ大戦」パズル●2名

発売中／提供：編集部

大人気のサクラ商品だけど、時計型ジグソーパズルまたは、小さなジグソーパズル2個セットをそれぞれプレゼントするぞ。

3「バーチャファイターKids」バーチャバンク●1名

非売品／提供：セガ

100円玉はこれに貯めよう!? かわいい貯金箱を2コセットでプレゼントするよ。でも貯金が増えることはなかったりして……。

5「グランディア」ポスター●3名

非売品／提供 ゲームアーツ

発売が待ち遠しい作品だよね。ポスターをゲットできたので、壁に貼って一足先に気分にひたるのもよし。

発売中／提供 ソフトバンク

『獣神珠』争奪の戦いが幕

凄い奴等がやってきた！背に獣神を召喚し特殊能力を発揮、攻撃する新格闘、その名は『羅媚斗』!! 傘、帯などそれぞれ得意とする武器を持つ全8キャラクターが魅せる迫力の必殺技が、リアルさを追求した接近戦の攻防が、キミを熱くさせる！戦いに勝利すれば相手の獣神の力を身につけることができるパワーアップシステムを導入。
・・・富と自由を賭けた白熱バトルの頂点に立つ者は・・・誰だ!?

●倒せ！　8人の暗殺者たち!!
選択できるキャラクターは全部で8人。誰か一人を選び出し、全ての相手を倒すんだ！最後には恐るべき相手が・・・!!

●奪え！　8つの“獣神珠”!!
それぞれのキャラクターが持っている“獣神珠”を集めることによって、自由と富が得られる。自由と富を得るため、戦い続けるんだ！

●放て！　獣神アタック!!
プレイヤーキャラに加え、パートナーとなる獣神（動物霊）が呼び出せる。キャラクターの行動を手助けしてくれたり、攻撃に手を貸してくれたり、多彩なアクションが展開！

●かわせ！　瞬時の防御システム!!
攻撃の一種として、相手の連続技を受け流す防御“払い”を導入。攻撃を受け流された相手は、体勢を崩されよろめく。その瞬間に反撃し、攻守を瞬時に入れ替えることができるぞ！

●生み出せ！　オリジナル連続技!!
必殺技、一部の通常技を除く全ての攻撃アクションにキャンセル可能！プレイヤーの発想と研究次第でオリジナルの連続技を組み立てることができる。

イギス
～Egith～

玉蘭
～Yu-Lan～

烏鈴
～Wu-Ling～

エディ
～Eddy～

セガサターン専用ソフト
羅媚斗 RABBIT
(格闘アクション)
6月27日発売予定
標準価格：5,800円(税別)

ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金)